Vol.139 "盛大盒子"揭开神秘面纱，中国国产游戏机迎来新纪元！

游戏机实用技术 TV GAME



137款新作连发 NDS全力出击！
新一轮掌机大战胜负已分？

特快专递
超级火枪英雄
忍者龙剑传 黑之章
代码世纪

研究中心
真·三国无双4 猛将传
WE9

攻略透解
狡狐大冒险3 侠盗荣誉
龙珠Z 电光石火！
幻梦狂想曲
神话传说

特稿
FFⅦAC 世界观及背景解析

特别企划
TGS2005 UCG大评奖

Xbox 360 发售前大特辑

X360首发进入倒计时状态
硬件、软件、周边，全方位导购指南

游戏光环 Gamehalo
■PS3/X360游戏影像集锦■波斯王子3 王者无双
■幻想水浒传Ⅴ■大神 体验版完全解析

本期赠品
猪笼城寨别册/Gamehalo VCD/死或生4美女海报

2005.11B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 22>

3DM-SMV www.blumbook.cn


ACG工作室与UCG首度合作！
打造国内动漫市场强势品牌！
全国各大报刊亭
热卖中
机动战士
ガンダムSEED DESTINY
MOBILE SUIT GUNDAM SEED
シード デスティニー
—完全事典—
机动战士高达SEED DESTINY —完全事典— PV珍藏VCD＋精选金曲CD
命运之诗
精选金曲CD
SEED-D PV珍藏
VCD
ACG STUDIO ACG工作室
Animation Comic Game
荣誉出品
国内动漫精英汇聚而成 ACG工作室首度出击
机动战士高达 SEED DESTINY的一切尽在本书中！
160页大16开精美特辑＋主题曲PV珍藏VCD＋精选金曲CD
剧情介绍、人物分析、机体大鉴、精美插画、经典场面、世界解disclosure、手办欣赏、
同人美图、总体回顾、制作人声优直击访谈、官方及同人爆笑漫画

备注：本广告刊登的国际知名影片游戏图片均由CIA教师团队制作

CIA游戏影视动画教育体系是由上海大学成人教育学院、上海市群星职业技术学校、华东师范大学职业技术培训中心等院校与国内专业机构上海希蔼恩数码科技有限公司（CIA数码）合作，吸收北美著名动画游戏学院——加拿大CIA互动艺术学院的课程体系，并结合国内学生的特点，总结出来的在国内居于领先地位的游戏影视动画教育体系，目前已经为社会培养了超过一千名的动画游戏专业人才，其中上大CIA第9期班在8月29日150名新生报道入学，已在上海大学校区开始了一年的学习生活。为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，在上海大学CIA九期班成功开办的基础上，将于2005年9月10日~11月16日面向全国招收上海群星CIA游戏影视动画第十期专业进修班学生。

上海市群星职业技术学校是政府投资建设的浦东新区重点动漫实习实训基地，学校位于上海浦东市区，学校占地面积40余亩，各类在校学生近3000人，拥有国内领先的影视游戏动画教育实训设备和一流的学习环境，学校和CIA数码、加拿大CIA互动艺术学院联办的动画专业是上海市首批重点建设的示范性专业。

招生公告

www.cia-china.com



CIA 游戏影视动画教育

游戏、影视、建筑 三维动画



主要师资： 任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创，在游戏动画方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌》电影特效的MARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主、灰姑娘》、《海底总动员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

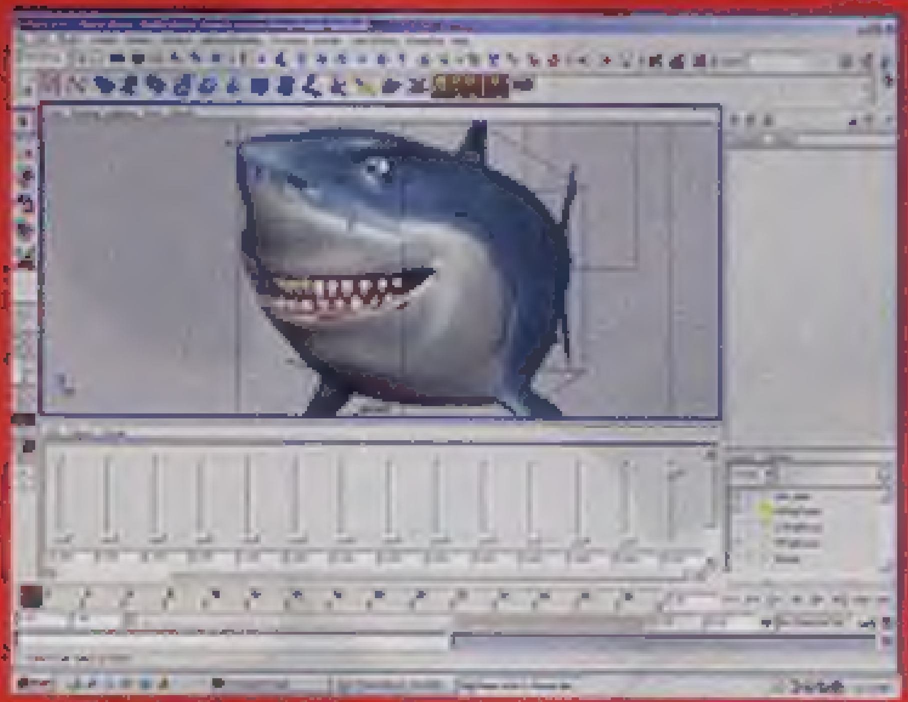
专业设置：

影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果,掌握完整的专业建筑动画制作技能。





证书： 完成学业通过考核者将颁发加拿大CIA互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业： 成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-68313476　　e-mail：zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市浦东新区德州路240号群星职校3号门4号楼113室
详情请登录：www.cia-china.com

www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com www.cia-china.com

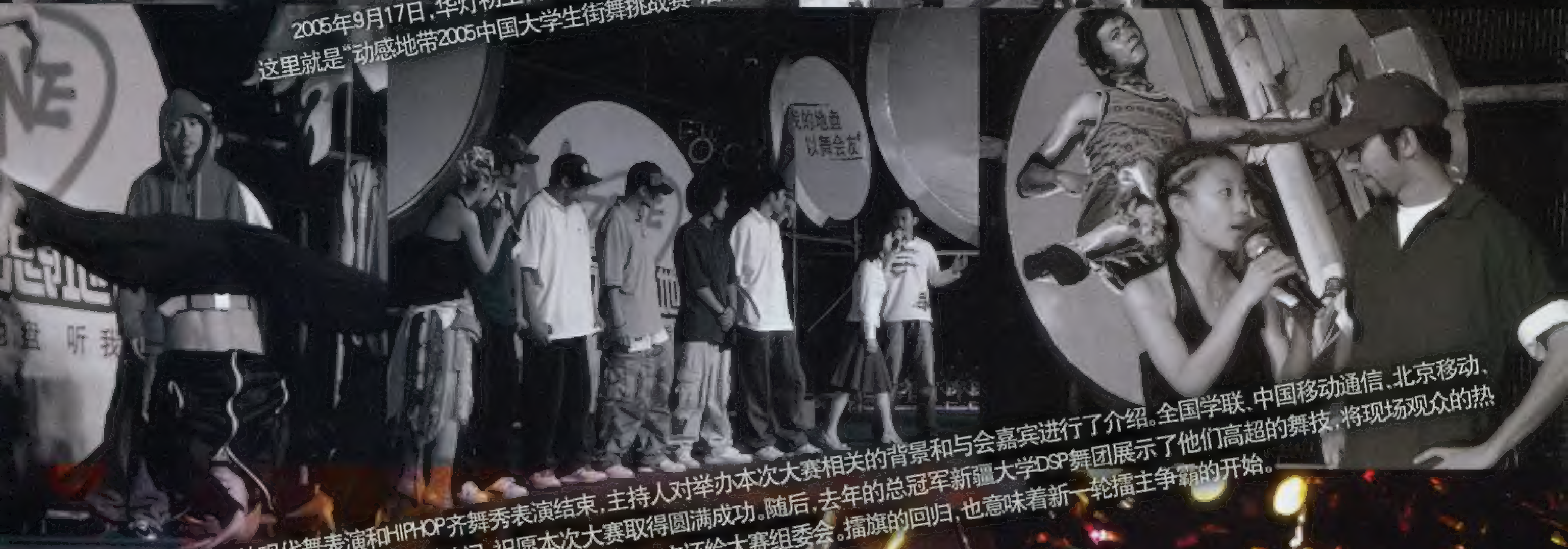
3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



2005年9月17日，华灯初上，北京航空航天大学的足球场被灯光打扮得分外耀眼，"舞"光十色，人头攒动。这里就是"动感地带2005中国大学生街舞挑战赛"启动仪式，暨发车仪式的现场。



随着热烈的现代舞表演和HIPHOP齐舞秀表演结束，主持人对举办本次大赛相关的背景和与会嘉宾进行了介绍。全国学联、中国移动通信、北京移动、北京航空航天大学的相关领导分别致词，祝愿本次大赛取得圆满成功。随后，去年的总冠军新疆大学DSP舞团展示了他们高超的舞技，将现场观众的热情彻底点燃，表演结束后，他们也将保存了一年的擂主大旗，交还给大赛组委会。擂旗的回归，也意味着新一轮擂主争霸的开始。



与去年启动仪式时的万人齐跳街舞的东方大学城不同，今年的北航足球场在设计上更多地运用了"街头文化"元素，借助于灯光、道具充分营造出"街头"的氛围，使本届大赛的启动仪式就给人以置身街头的感觉。舞台左侧的涂鸦墙，是由召集来的涂鸦高手进行创意、装扮，更加烘托出现场的气氛。中心舞台特别设计的斗舞台，这里之后将是来自全国各地的街舞高手的比"舞"之地，他们的激情演出会将今年的大赛推向一个又一个的高潮。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



11B
COVER STAFF
封面用图:波斯王子3 王者无双
封面设计:Jason
©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

游戏机实用技术 TV GAME
总第139期 TV GAME半月刊
2005年11月B

| 健康游戏忠告 |

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

「焦点」 X360首发进入倒计时状态！ 6
硬件、软件、周边，X360全方位导购指南

「游戏情报站」
14 任天堂发动掌机帝国反击战！百余款NDS新作公布！
15 “盛大盒子”揭开神秘面纱，中国国产游戏机迎来新纪元！
16 CELL影像处理技术新突破，玩家可化身为游戏主角
16 派拉蒙倒戈，HD-DVD阵营呈现连锁崩盘效应！
18 137款新作连发！NDS全力出击！

「前线狙击」
24 最终幻想XII
28 前线任务5 ～战争的伤痕～
30 幻想水浒传V
32 灵魂能力III
34 如龙
35 召唤之夜 铸剑物语 原石

「特快专递」
46 代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者
48 忍者龙剑传 黑之章
50 超级火枪英雄

「攻略透解」
58 狡狐大冒险3：侠盗荣誉
66 龙珠Z 电光石火！
70 幻梦狂想曲
78 神话传说

「研究中心」
86 世界足球 胜利十一人9
88 真・三国无双4 猛将传

特别企划 52 东京游戏展2005 UCG大评奖



Xbox 360 发售前大特辑 P.6

特稿 42 星痕之音
最终幻想VII 降临之子 世界观及背景解析

游戏立方
104 多边共享区
107 问题小卖部
108 GBM全接触
110 邪魔院
111 SOUL的秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴淦 钱维量 许潇俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年11月16日
定价：人民币9.80元

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容





《WE9》Music Video「大帝」由重庆「求精六杰」制作组 www.levelup.cn■Reimaru提供

小提示：
杂志内文中有 游戏光环 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01 X360发售前影像特辑 07:33
02 PS3游戏影像集锦 03:23
03 波斯王子3 王者无双+旺达与巨像 04:52
04 潜龙谍影3 生存 06:23
05 幻想水浒传V 10:18
06 怪物农场5 马戏团大篷车 02:38
07 大神 体验版 完全解析 10:40
08 《WE9》Music Video「大帝」 05:24
09 恋爱AVG集锦+交响诗篇 06:44
10 游戏动漫园 10:06

每期固定栏目

22 新作发售表 近期即将发售的游戏列表
36 排行榜 检阅游戏销售的实际成绩
38 黄金眼 最近发售游戏的多视角评价
57 火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上
91 游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏
92 电子竞技场 报道竞技游戏资讯，体验电子竞技魅力
94 自由谈 让读者玩友在此畅所欲言
97 互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志
98 读编往来 读者与编辑的轻松交流
102 小编寄语 倾听小编们的生活感悟

游戏界基本用语解释

公司 **盛大**：中国著名游戏公司，成立于1999年11月，推出了中国第一个图形化虚拟社区游戏《网络归谷》。2001年11月，《传奇》的上市让盛大迅速崛起。2003年7月，盛大自主研发了第一款网游《传奇世界》。2004年5月，盛大于美国纳斯达克上市。

人物 **比尔·盖茨**：Bill Gates，微软主席兼首席软件设计师，蝉联多年的全球首富。比尔·盖茨出生于1955年10月28日，13岁时就开始尝试计算机编程。1975年正在哈佛上大三的盖茨创建了微软。

术语 **显存**：显卡本身拥有的存储图形、图像数据的存储器，显存的大小决定了显示器分辨率的大小及显示器上能够显示的颜色数。一般来说，显存越大，图形渲染及2D和3D图形的显示性能就越高。

游戏 **《雷神之锤》**：英文原名为《Quake》，由id Software开发。系列第一作发售于1996年，是第一款真正的全3D FPS游戏。《雷神之锤》的系列引擎衍生了无数FPS顶尖大作，被认为是FPS游戏类型的重要奠基者。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

超级火枪英雄 …… 40 50
召唤之夜 铸剑物语 原石 …… 35

NDS

ASH …… 19
超级猴球 DS …… 20
大航海时代 DS …… 21
东北大学未来科学技术共同研究中心
川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人 DS 训练 …… 18
恶魔城 Dracula 苍月十字架 …… 57
怪盗瓦里奥 …… 19
红侠乔伊 摩擦！ …… 20
来吧！动物之森 …… 18
力量职棒 口袋版 8 …… 20
龙珠 Z 舞空烈战 …… 20
马里奥和路易 RPG …… 18
马里奥赛车 DS …… 18
马里奥网球 3 对 3 …… 19
魔法假日 五星连珠之时 …… 19
逆转裁判 4 …… 20
青哥儿 RPG …… 19
圣剑传说 DS 玛娜之子 …… 21
生化危机 死寂 …… 21
史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团 …… 20
索尼克 冲击 …… 20
天诛 DS …… 21
新超级马里奥兄弟 …… 19
异度传说 I・II …… 21
银河战士 PRIME 弹珠台 …… 19
银河战士 PRIME 猎人锦标赛 …… 19
研修医 天堂独太 2 生命的天平 …… 20
真・三国无双 DS …… 21
自制机器人 DS …… 19

PS2

CAPCOM 经典合集 …… 40
NBA 2K6 …… 39
X 战警传说 II …… 57
代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者 …… 40 46
海豹突击队 3 …… 39
幻梦狂想曲 …… 70
幻想水浒传 V …… 30
狡狐大冒险 3：侠盗荣誉 …… 39 57 58
狙击精英 …… 40
临界速度 …… 40
灵魂能力 III …… 32
龙珠 Z 电光石火！ …… 39 66
前线任务 5 ～战争的伤痕～ …… 28
如龙 …… 34
神话传说 …… 78
世界足球 胜利十一人 9 …… 86
斯巴达：全能勇士 …… 38
战火兄弟连：浴血奋战 …… 38
真・三国无双 4 猛将传 …… 88
终极蜘蛛侠 …… 57
最终幻想 XII …… 24


PSP

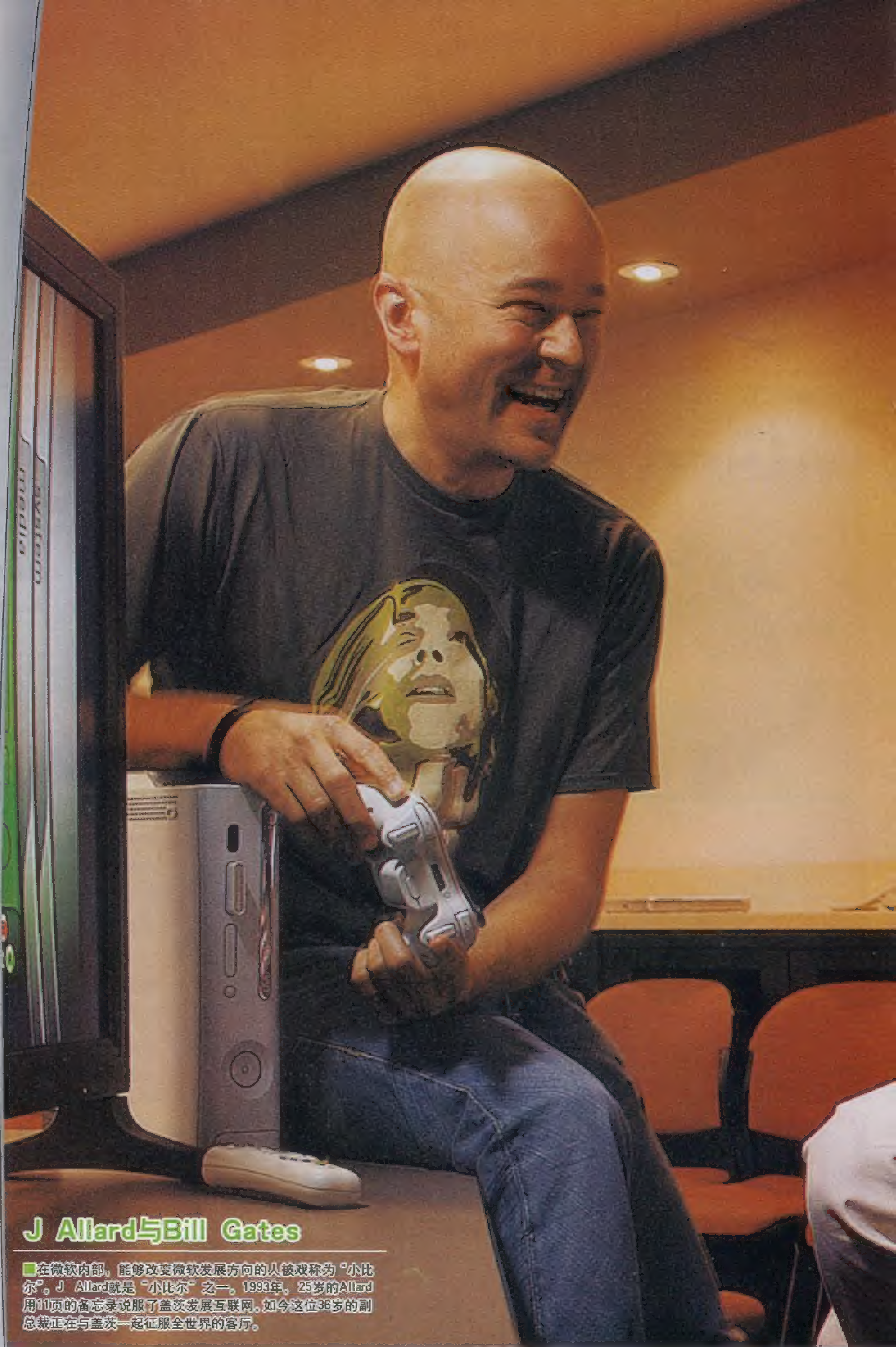
罪恶装备 XX #RELOAD …… 38 57

Xbox

CAPCOM 经典合集 …… 40
NBA 2K6 …… 39
X 战警传说 II …… 57
孤岛惊魂：本能 …… 38 57
毁灭战士 3 邪恶复苏 …… 39
狙击精英 …… 40
忍者龙剑传 黑之章 …… 48
斯巴达：全能勇士 …… 38
战火兄弟连：浴血奋战 …… 38

www.plumbook.cn





J Allard与Bill Gates

■在微软内部，能够改变微软发展方向的人被戏称为“小比尔”。J Allard就是“小比尔”之一。1993年，25岁的Allard用11页的备忘录说服了盖茨发展互联网，如今这位36岁的副总裁正在与盖茨一起征服全世界的客厅。

10月4～5日，微软在荷兰首都阿姆斯特丹盛大召开了“X05”，这是X360发售前的最后一次新作大汇演，共有1100多名游戏业界相关人士出席。微软表示，X360的发售从现在开始进入倒计时状态！

1995年，我们送走了2D时代，迎来了3D时代。

2000年，我们送走了CD-ROM时代，迎来了DVD时代。

2005年，我们将送走低清晰度时代，迎接HD时代！

体验次世代游戏的感觉，从X360开始！

& 3DM-SM V
www.plumbook.cn





X360普通版

■微软将399.99美元的版本定义为普通版，而299.99美元版本定义为简装版。这说明399.99美元的版本才是完整的X360。

焦点

发售日 2005年11月22日（美版）

售价 299.99美元（简装版）折合人民币2,427元

399.99美元（普通版）折合人民币3,236元

目标销量 年内2,500,000台

欧版和日版分别将于2005年12月2日和2005年12月10日发售。欧版简装版的售价为299.99欧元，普通版则为399.99欧元；而日版将以39795日元（含税）的价格上市。

文 星夜　协力 Gouki

XBOX 360 发售前大特辑

& 3DM-SMV
www.plumbook

X360硬件选购指南

WARNING! 年内X360将有价无货?

X360售价确定之后，美国玩家的预订情况非常踊跃。根据美国的EB Games和Gamestop等零售商的消息显示，他们从微软获得的X360配额已经被预订一空，是否会获得微软新的配额目前仍未能确定。也就是说，距离X360上市的一个多月，要想订到X360就已经十分困难了，主机刚上市时的缺货情况看来在所难免。另外，由于X360的美日欧三大版本发售时间相隔很近，如此大规模的全球首发行动对于主机的生产和运输都带来了极高的难度。微软表示希望年底之前能够在全球范围供应超过250万台X360。由于年末商战时全球各大航运公司都处于满负荷运送状态，为了解决运输问题，微软将会大规模调用波音747客机，以空运的方式将X360及时运输到全球各地。这种空运的方式使得X360的运费比普通的船运贵了10倍！对于国内玩家而言，这意味着初期流入国内的X360价格将会远高于其实际售价，至于高出的幅度就要看届时X360的供应情况了。

简装版内容

X360主机本体
有线手柄
可拆卸式面板
Xbox Live Silver会员资格
(30日黄金版服务免费体验)
S端子AV线

普通版内容

X360主机本体
20GB可拆卸式硬盘
无线手柄
无线Xbox Live耳麦
HDAV线
网线
X360多媒体遥控器(限期赠送)
可拆卸式面板
Xbox Live Silver会员资格
(30日黄金版服务免费体验)





HDAV线

39.99美元
支持720p或1080i高清游戏输出
支持480p逐行扫描DVD回放
杜比数码5.1环绕立体声输出



有线手柄

39.99美元
紧凑型人体工学设计，
内置耳麦接口
可用于多数安装Windows XP系统的PC
可调整力回馈震动强度



无线手柄

49.99美元
2.4GHz无线技术有效响应距离30英尺
2颗AA电池可连续使用30小时
可调整震动强度以延长电池使用时间



面板

19.99美元
使用高等材质防止划痕及脱色
多种款式任选



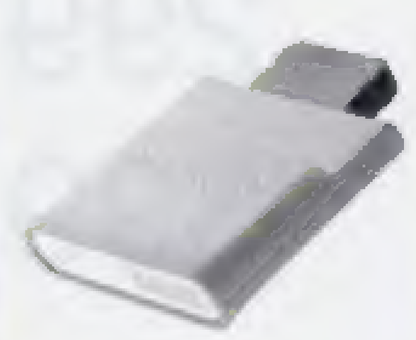
20GB硬盘

99.99美元
预载高清晰度附赠内容，
包括益智游戏《Hexic HD》
预载Xbox游戏兼容补丁



耳麦

19.99美元
麦克风采用减杂音技术
设有音量控制及静音开关
重量极轻，戴在头上非常舒适



64MB记忆卡

39.99美元
没有硬盘的情况下必备
附赠收纳包可挂在钥匙扣上
可在游戏零售店下载免费内容



无线手柄充电包

19.99美元
可边充电边进行游戏
每次充电可持续使用30小时
包含充电线及镍氢充电电池



S端子AV线

29.99美元
S端子高质量影像输出
杜比数码5.1环绕立体声输出
线长为8英尺



多媒体遥控器

29.99美元
人体工学设计，按键设有背光灯
可当电视遥控器使用
设有Windows XP多媒体中心控制键



VGA HDTV线

39.99美元
DV-15S标准VGA连接线
支持480p、720p或1080i输出
杜比数码5.1环绕立体声输出



无线网络适配器

99.99美元
双波段5GHz及2.4GHz无线A/B/G家庭网络
可从安装有Windows XP的PC中接收多媒体文件



无线手柄充电电池

11.99美元
充电后可连续使用25小时

以所有零部件的价格折算，普通版要比简装版划算得多。要真正享受X360，硬盘、无线手柄和HDAV线都是不可或缺的，因此要购买X360最好还是不要去省那100美元，普通版才是明智的选择。

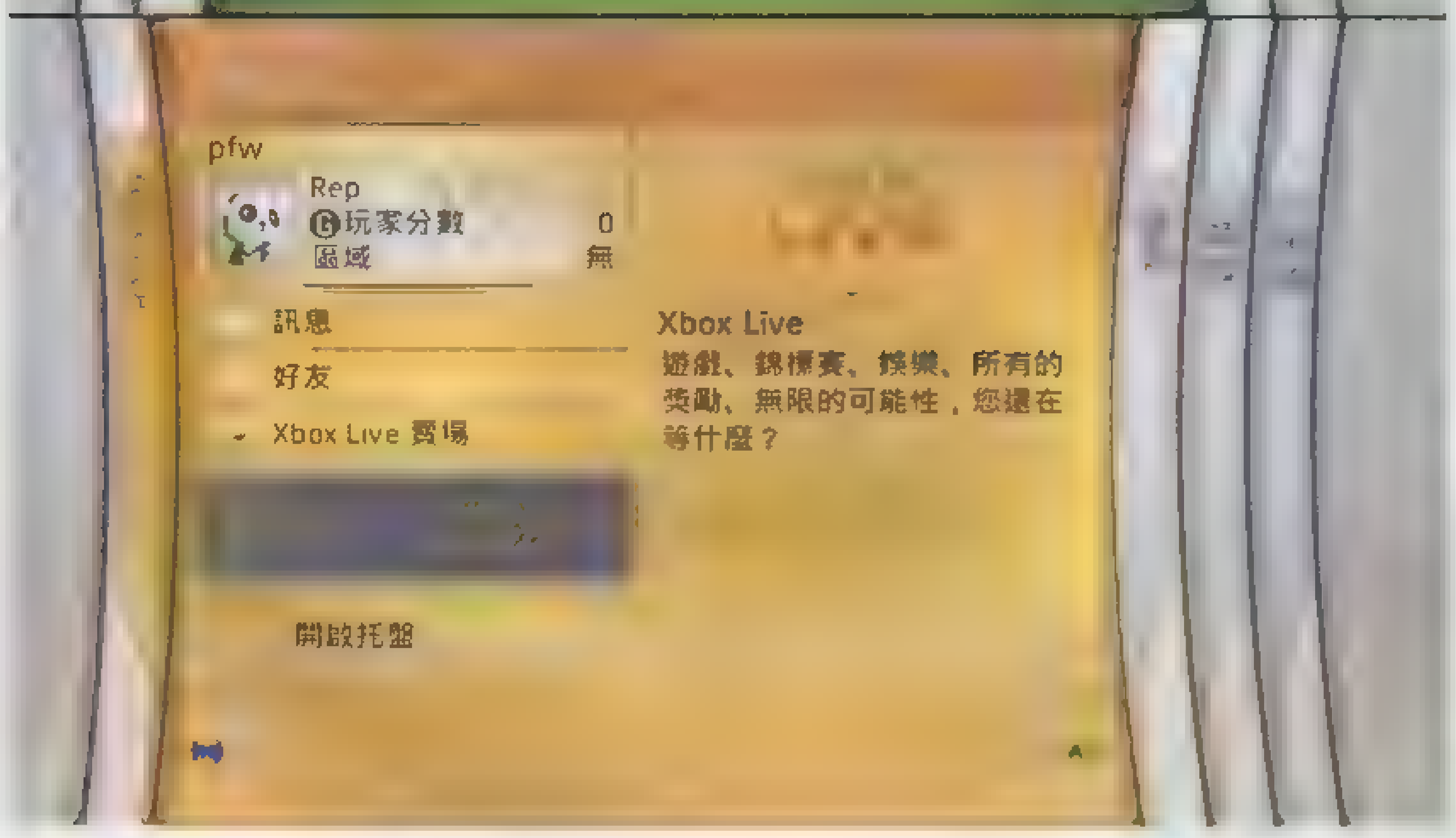


个性化，WE NEED MORE……

TGFC&3DM-SMV
www.plumbook.cn

不可或缺的新一代Xbox Live





由于信用卡和上网条件等各方面限制，在国内能够享用到Xbox Live的玩家极少。不过到了X360时代，Xbox Live将是不可或缺的重要组成部分。由于新一代Xbox Live有免费的银版会员服务，金版会员服务收费也是以点卡为主，国内玩家也将会更加轻松简单地享受到Xbox Live的全方位服务。

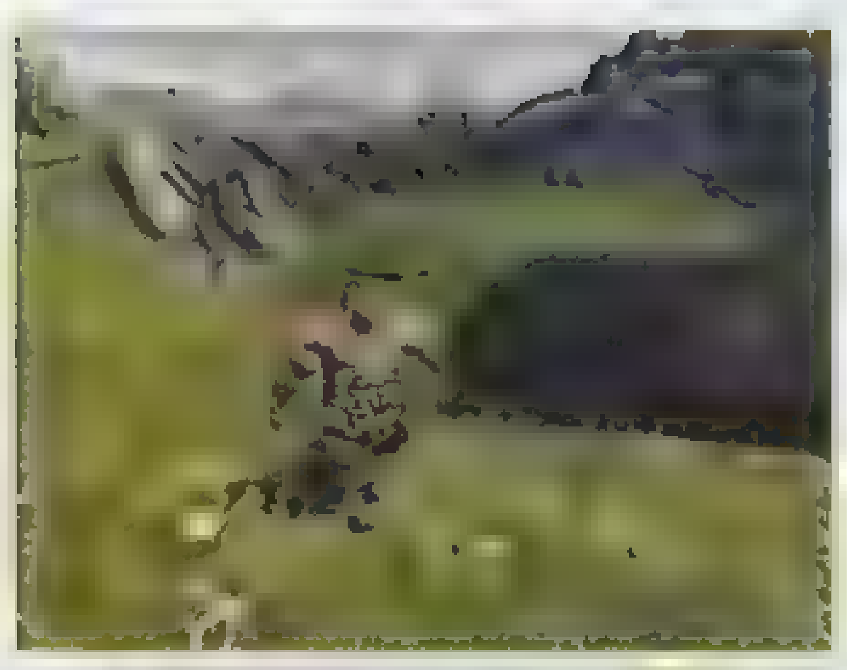
对于X360的界面，最重要的关键字就是"多任务"。对此，XNA首席工程师J Allard介绍说："我们将仪表板、X360向导、以及Xbox Live设计成电脑操作系统的样子。让我举个简单的例子，当你在玩《完美黑暗 零》时，你可以将游戏暂停，切换任务，回个邮件或者下载个文件，然后再切换回游戏中。"简单地说，X360就像Windows，玩家可以同时执行多个任务，并且随时在各个任务间切换。X360操作系统的多功能和多任务特性使其彻底脱离了传统游戏机的界面，Allard表示，该界面有所有玩家需要的东西，"其中70%是你需要的，另外30%是你没有要求，却也可进一步享受的。"

在X360主界面的四大板块中，最重要的当数Xbox Live。目前公开的所有X360游戏都或多或少地支持Xbox Live功能，从新内容下载、网络排名、游戏积分累计到网络游戏和视频聊天，Xbox Live将会深入到每一款游戏之中。免服务费的Xbox Live银版会员可以享受到多数基础网络服务，而Xbox Live黄金会员将会在其基础上享受功能完备的网络游戏以及视频聊天等功能。Xbox Live黄金会员的单月点卡售价为7.99美元。



▲X360是在中国生产的，车间工人的工作牌上写着繁体中文。上市初期国内玩家买到的X360是从中国运到美国，再由美国运到中国的。

X360的中文化前景





为数不少的中文游戏可能是不少国内玩家购买Xbox的主要原因，到了X360时代，中文游戏将会进行得更为彻底。今年的东京游戏展上，台湾有十几家公司宣布加盟X360，包括大宇、乐升、戏谷、昱泉等知名企业。其中昱泉的X360游戏有4款，包括《水浒传》和《射雕三部曲》；乐升的游戏包括有与日本一合作开发的《圣魔战记》新作以及基于国内知名品牌《蓝猫》制作的游戏；大宇目前确定的X360游戏为《大富翁：超梦幻之旅》；戏谷将会针对Xbox Live的网络特性推出《花札》、《扑克》、《梭哈》和《撞球》这四款迷你游戏。台湾地区的X360目前的计划是2006年上半年内推出，台湾微软将会加大知名大作的中文化制作力度。

在中国大陆市场方面，微软大中国地区副总裁兼执行长陈永正表示，微软目前正在评估将X360引进中国大陆的可能性。若是一切顺路，行货版X360将会在2006年7月1日至2007年6月30日期间在中国大陆推出。目前微软对于中国市场最担忧的是盗版问题，不过由于X360非常注重网络化，微软可能会以网络增值服务为突破口，以类似于国内PC网络游戏市场的经营方式压制盗版。不管怎样，可以确定的一点是：X360上将会有空前丰富的中文游戏！

盗版问题

10月7日，J Allard在接受美国Gamespot采访时谈到了可能出现的X360盗版问题。Allard坦言，X360遭破解是不可避免的。实际上，X360就是在假定主机会遭到黑客破解的前提下设计的。Allard表示，他们最担忧的并不是X360遭到黑客的破解，这对于他们的营业收入不会造成太大的影响，真正受影响的将会是Xbox Live。因此，X360在版权保护方面的重点不是防止盗版，而是防止盗版游戏破坏普通玩家的Xbox Live体验。也就是说，X360的盗版游戏可能很快就会出现，但是在接入Xbox Live方面肯定会受到限制。

讽刺的是，就在Allard此番言论发布后的第四天，路透社报道了X360开发工具包遭窃的消息。一艘由香港运往德国的货轮遭窃，其中包括10套X360开发工具包。经过德国警方的搜查，目前已经追回其中的3套，然而另外7套仍下落不明。更加糟糕的是，在网络上已经流传出其中一套开发工具包的照片。根据广泛猜测，这批工具包目前已经落入黑客手中。黑客集团将会利用开发工具包对X360游戏进行破解，结合Allard的言论，X360的加密技术可能并不高明。在X360发售之前两个月就碰上了这样的事情，不禁让人怀疑X360的盗版游戏很快就会面世。

X360 首发游戏阵容

微软方面数次强调，目前正有200多款X360游戏正在开发中，包括"多款首发游戏"。然而除了几款日版的首发游戏外，美版和欧版的首发游戏正式名单至今仍未公布。不过首席Xbox执行官Robbie Bach表示，X360的首发游戏阵容将会是有史以来最为强大的。Xbox平台宣传部主管David Reid透露，X360首发当天将会有15～20款游戏，年底之前还将有5、6款游戏推出。目前微软官方确定的首发游戏只有8款：《哥谭赛车计划3》、《卡美奥：元素之力》、《完美黑暗：零》、《麦登NFL06》、《NBA Live 06》、《泰格·伍兹PGA巡回赛06》、《极品飞车：头号通缉》以及《FIFA06》。而据路透社报道，Take-Two与Activision也将会在X360首发当日推出9款游戏。Take-Two的游戏有：《NBA 2K6》、《NHL 2K6》、《Top Spin 2》、《天空3》、《上古卷轴IV》。Activision的游戏有：《使命召唤2》、《雷神之锤IV》、《托尼·霍克的美国荒地》、《荒野神枪》。美版X360游戏的标准售价为59.99美元，比普通Xbox游戏贵10美元。





哥谭赛车计划3

Xbox首批百万大作之一的《哥谭赛车计划》进入X360时代仍然扮演主机推广的重要角色。按照开发商Bizarre的说法，本作每隔一周都会有新的变化。X05上提供的最新试玩版在画面上比TGS2005更加逼真，Bizarre正在逐步添加各种图形特效，游戏中照片级的赛道背景以及全部多边形构成的观众令人印象深刻。





卡美奥：元素之力

毕竟是Rare的作品，《卡美奥：元素之力》很有任天堂游戏的感觉。本作最初预定推出NGC版，后来转移到Xbox，最后又转移到X360。在游戏中玩家扮演的卡美奥可以变身为5种元素属性的10种战士，游戏中经常出现的巨大怪物和同屏数百的敌人展现了X360的性能。本作日版邀请了日本韩裔声优朴璐美配音。





上古卷轴IV 湮灭

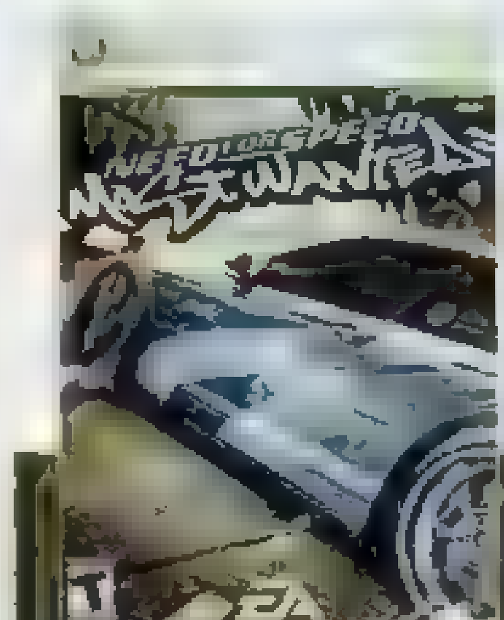
原本预定2006年发售的《上古卷轴IV：湮灭》由于开发进度顺利，将会提前到2005年上市，成为X360的首发游戏。故事发生在Tamriel大陆，讲述"湮灭"地狱之门被开启，主角受国王之托寻找救世主，并将地狱之门重新封印。这是一款自由度相当高的动作RPG，游戏世界中的人物就像现实世界一样有着自己的生活。





雷神之锤IV

采用《毁灭战士3》引擎开发的《雷神之锤IV》在关卡规模上要庞大许多，游戏中不仅有大量室外场景，还有很多交通工具可以使用。本作故事发生在《雷神之锤II》之后，讲述地球政府挥军剿灭Stroggos星球，玩家扮演精英Rhino小队的新队员Matthew Kane，加入到此次剿灭行动中。



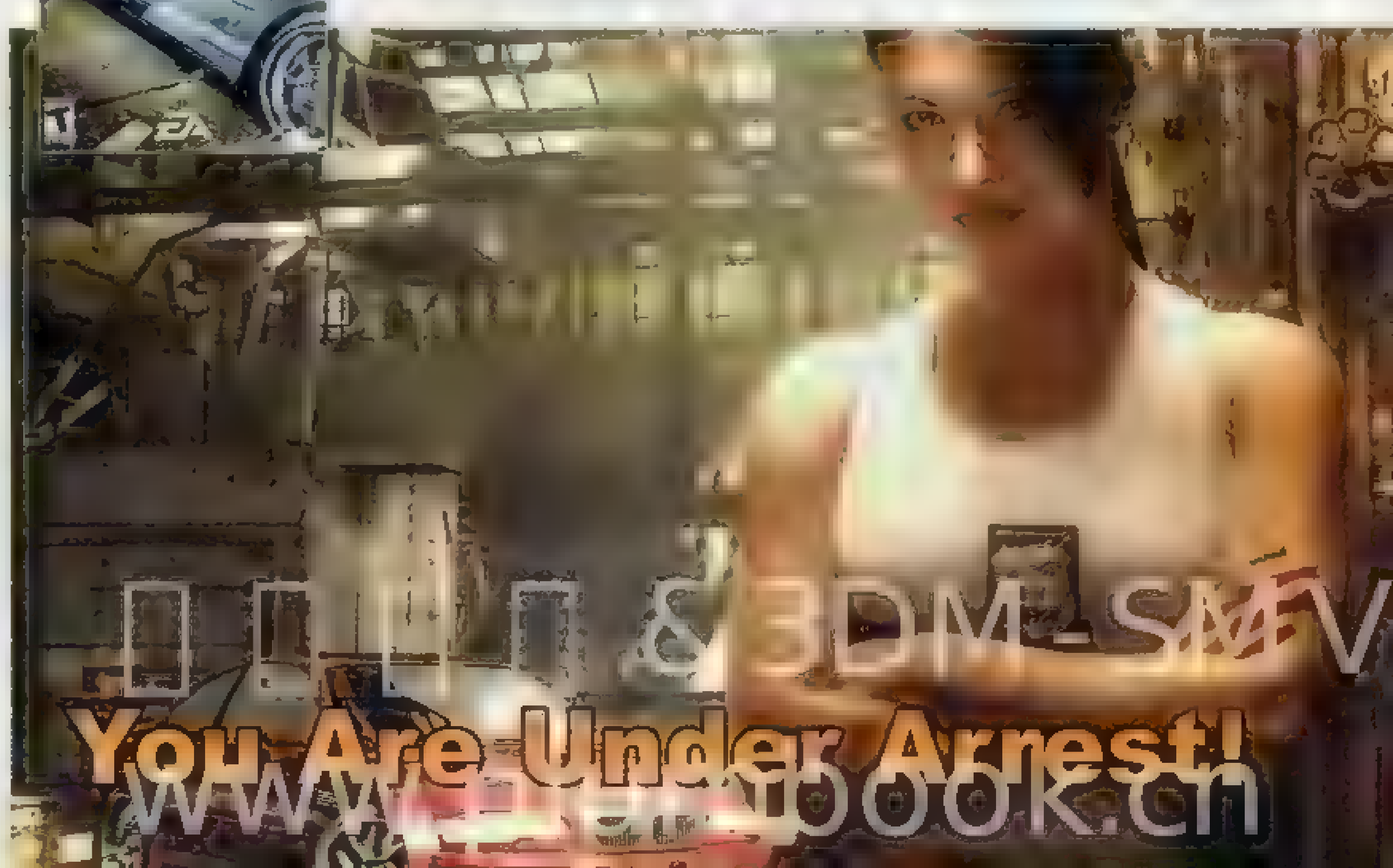
极品飞车 头号通缉

本作的开发团队来自《地下狂飚2》、《火爆狂飚》等大作，是一款十分强调爽快感的游戏。借用了《地下狂飚》自由街头飚车的快感、《热力追踪》的追逐紧张感，以及《火爆狂飚》的碰撞乐趣，《头号通缉》的魅力只有通过X360才能真正发挥到淋漓尽致。

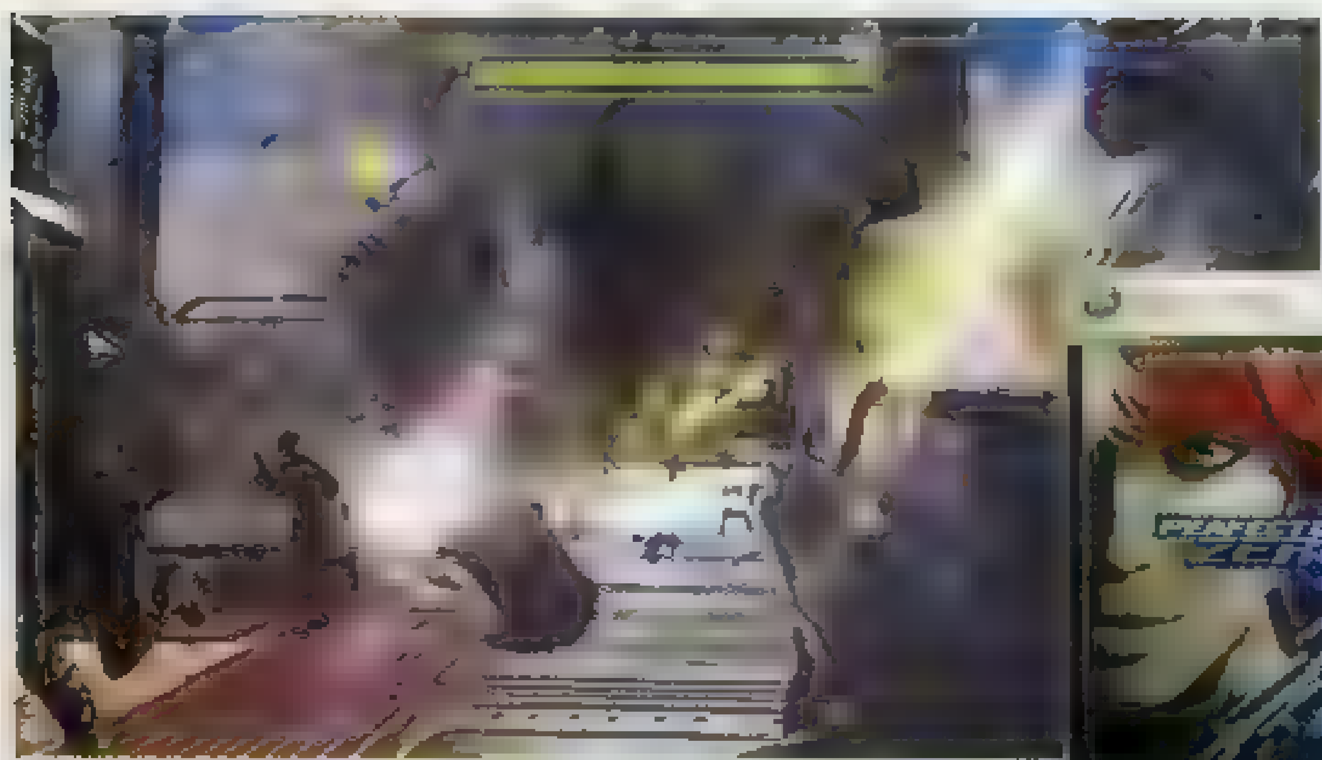




Activison在X05上首次提供了《荒野神枪》X360版的试玩DEMO。与PS2和Xbox版相比，本作在画面细节上的进化非常明显，动作更流畅，读取时间更短。这是一款西部枪战游戏，设计自由度极高，玩家可以自由探索。



& 3DM-SMV
WWW.book.cn





完美黑暗 零

X05上引起最大反响的游戏就是《完美黑暗 零》，曾开发了《007黄金眼》的Rare再度证明了他们在FPS领域的实力。本作故事发生在前作的三年前，玩家仍将扮演Joanna。游戏中可以使用的武器有26种，每种武器都有附属功能。

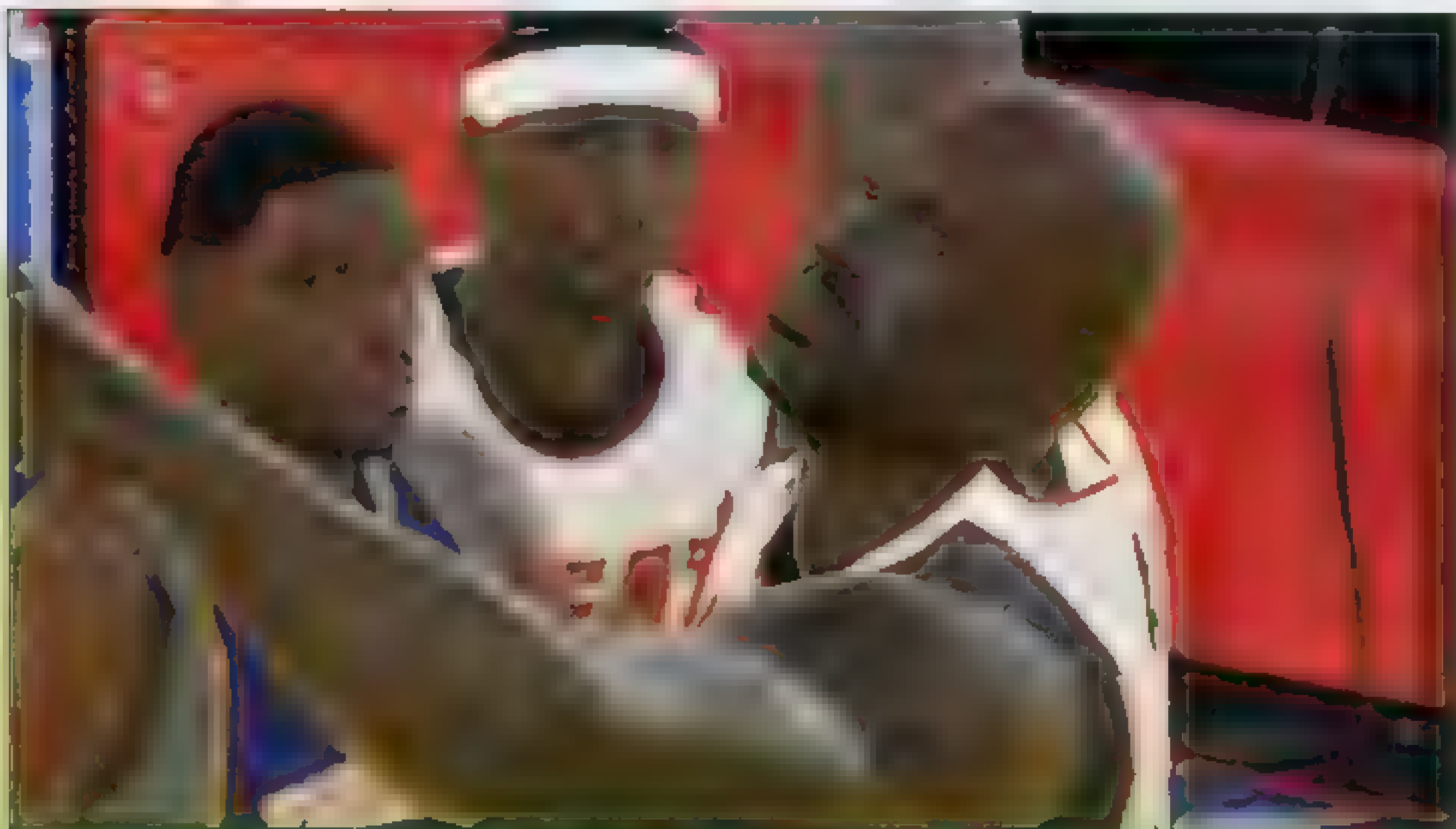


带你亲临二战！



使命召唤2

如果你喜欢战争电影，那么《使命召唤2》将是你绝对不能错过的游戏。《使命召唤2》对于战场氛围的营造超越了以往任何一款二战游戏。支持64人的网络模式更是将为玩家创造一个真正的虚拟战场。除了出色的画面外，本作的AI水准之高也让人感觉AI战友简直就是活生生的真人。



X360的首发体育游戏

"《NBA2K》系列"和"《NBA LIVE》"系列都有各自忠实的玩家，对于这两个系列的比较自然也是智者见智的。但不可否认的是他们都是非常优秀的篮球游戏。在X360首发的9款体育游戏当中，我们诚意向体育迷们推荐这两款超一流素质的篮球游戏，而其他题材的体育游戏在国内的受众面较窄，请大家自行选择。

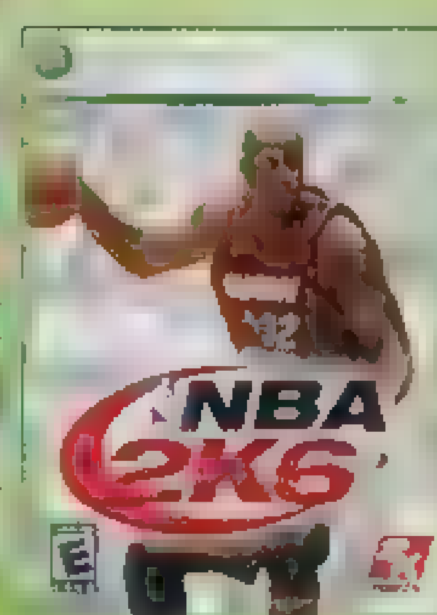
体育游戏在美国有着极其庞大的市场，在EA Sports支持微软阵营之后，Xbox系主机在体育游戏方面的实力已经赶上了索尼。X360对于体育游戏也是十分重视，目前确定的17款首发游戏中就有9款是体育游戏。这些体育游戏多数都已经推出了PS2、Xbox等版本，而X360版自然在画面和内容上都进行了强化。

















X360 确定年内发售的游戏





山脊赛车6

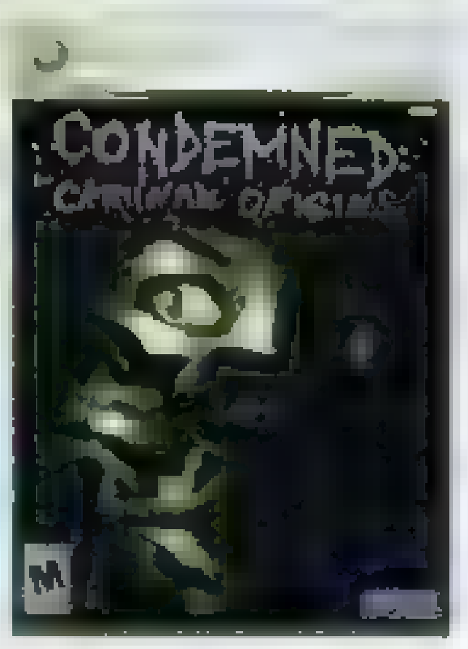
日版X360首发游戏之一。本作的重点在于其"世界探索者"(World Explorer)模式，在该模式中地图上存在众多六角形连接起来的地图，每个六角形表示比赛开始或者结束的地点。玩家可以自己决定比赛路线。总共准备的比赛场数超过230场。本作收录的赛车总数超过130种，赛道数量共有30多条。游戏中还采用了PSP版《山脊赛车》的氮气加速系统。

死或生4

日版X360首发游戏之一。不过根据目前得到的消息，本作将于美版X360发售前一周，也就是11月15日率先上市。本作将会加入共有10种主题的游戏大厅系统，游戏大厅内可以容纳20名玩家，玩家可以在其中聊天、观看比赛。并且本作中还有一个叫做Spartan-458的隐藏角色，打扮得与《光环》中的士官长一模一样。







死刑犯

世嘉发行、英国Monolith开发的恐怖生存类第一人称视点动作游戏将于X360上市前一周发售







幻都杀手

日版X360首发游戏之一。由Namco采用虚幻引擎3开发的动作游戏。故事发生在一个叫做幻都的假想都市，这座城市位于中国上海附近。取代了手机的资讯终端VF覆盖到人们生活的方方面面，而恐怖份子试图通过VF发出"视觉酸素"令人瞬间毙命。玩家扮演的主角Crow目的就是找出幕后主脑。

赋法战争

日版X360首发游戏之一。这是确定年内发售的X360游戏中最具典型日式风格的作品，X360的强大性能营造出一个美丽的幻想世界，次世代的日式RPG从本作开始！

大家来派对

日版X360首发游戏之一。冈本吉起为X360开发的第一款游戏，由《樱桃小丸子》的作者樱桃子担任人设，是一款充满创意的《大富翁》式游戏。



X360 发售日未定的顶尖大作

能够有幸第一时间入手X360的玩家毕竟只是少数，对于更多的普通玩家而言，自己真正心仪的游戏发售之时或许才是购入X360之日。J Allard宣称，X360的大作将会持续推出，绝不会间断。2006年PS3将会上市，这意味着微软将会安排大量顶尖大作与之抗衡。





战争机器

微软对于本作的高密度宣传、媒体的广泛赞誉以及游戏本身表现出来的高素质让人想到了当年的《光环》。当然，《战争机器》能否成为X360时代的《光环》目前言之尚早，不过可以肯定的是，这是2006年最值得期待的X360游戏之一。在目前公开的所有X360游戏中，《战争机器》也是最能表现其性能的作品。

失落的奥德赛

或许《蓝龙》所体现出来的《DQ》式风味并不符合广大国内RPG玩家的口味，然而《失落的奥德赛》所代表的典型《FF》式壮阔感觉却让人无法不为之心动。井上雄彦的人设、重松清的剧本、植松伸夫的音乐、坂口博信的监督，全明星阵容打造的《失落的奥德赛》或许将会成为X360的《FF》！



蓝龙

坂口博信、植松伸夫与鸟山明的合作确保了《蓝龙》的大作地位，有坂口博信的全力支持，RPG爱好者也没有理由再拒绝X360。《蓝龙》不仅仅是一款游戏，这将会是Mistwalker打造的全新品牌，甚至其相关模型和玩具都已经有了设计成品。

生化危机5

延续《生化危机4》的系统、对系列主线剧情做出补充交代，单凭这两点已经足以使得该作成为系列最值得期待的作品。我们无法确定现在所公开的是否会成为又一个被中途抛弃的《生化危机4 5》，可以确定的是，《生化》迷们现在就要开始为本作和X360攒钱了。



九十九夜

虽然尚未有确切的发售日，不过这款由水口哲也监督的大作已经可以确定将会在明年1月底之前发售。如果你觉得X360的首发游戏中缺乏高质量的动作游戏，那就耐心多等一段时间吧！



光环3

"PS3发售之日，我们将迎来《光环3》！"微软主席比尔·盖茨此言已经确定了《光环3》对于X360的重大意义。按照目前的暂定计划，《光环3》应该是在2006年第二季度发售。业内有一个十分流行的传闻，PS3上市之日，微软将会携《光环3》进行X360的首次降价！《光环3》已不仅仅是一款游戏，它是微软的一枚重要棋子。对于这款游戏的品质我们完全不用怀疑，对于这样一款战略性产品，微软将会不惜血本投入足够的预算、最优秀的开发人才以及最充足的资源。现在，让所有期待《光环3》的玩家齐声高呼：让PS3来得更早一些吧！



——微软主席 比尔·盖茨

X05 新作集锦

在TGS期间接受记者采访时，微软方面就已经透露X05的规模将会比他们在TGS上的展出规模大很多。实际上，不仅实际规模大约达到TGS微软展台的两倍，X05提供的X360游戏数量也要丰富得多，更是有多款备受瞩目的新作公开。



十年前《古墓丽影》让PS在欧洲所向披靡，作为向系列十周年的献礼，《古墓丽影 传奇》是否能给X360带来好运呢？

古墓丽影 传奇

作为欧洲本土厂商，Eidos当然不会放过X05这一宣传机会。《古墓丽影 传奇》的X360和Xbox版目前确定将于2006年春季同步发售。毫无疑问，如果届时你已经有了X360，那就不要再考虑其他版本了。《古墓丽影 传奇》是系列的一次回归，同时也是借助次世代的一次华丽地重生。

Too Human

曾开发了《潜龙谍影：孪蛇》的硅骑士制作室之前就宣布会开发《Too Human》三部曲，如今终于公布了开发成果。本作讲述人类与机器之间的战争，玩家扮演保护人类的神与机器战斗，硅骑士从香港邀请了武术顾问，为游戏设计流畅的打斗动作。本作目前已经确定采用虚幻引擎3开发，目前的开发度约为50%。本作预计将于2006年末发售。

Crackdown

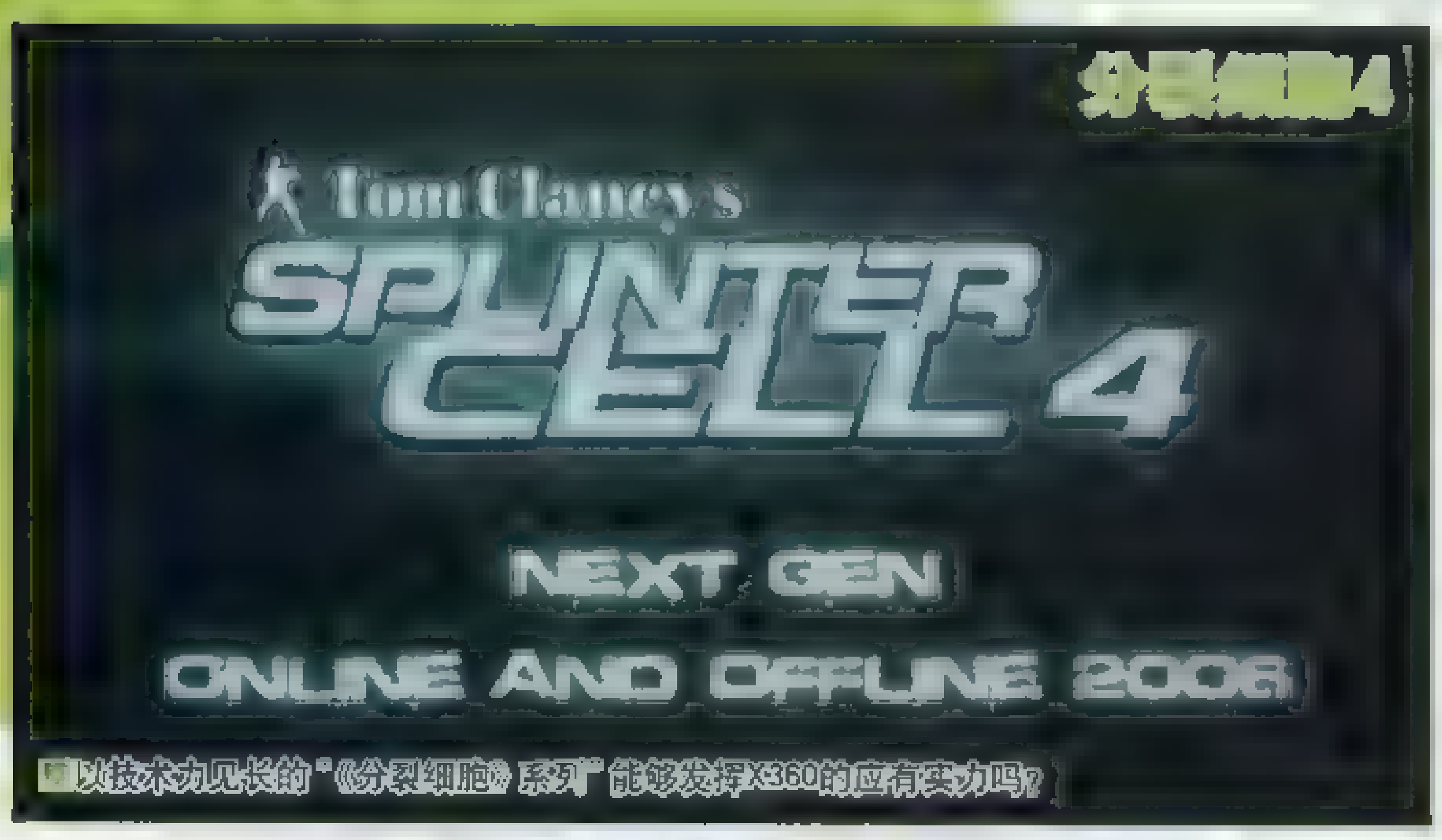
由《GTA》之父David Jones所成立的Real Time Worlds开发的一款《GTA》式游戏，不同之处在于，在本作中玩家将会具备超能力，可以举起汽车砸向敌人，甚至飞檐走壁。故事发生在一个由三大黑帮支配的虚构城市中，玩家扮演拥有超能力的罪恶克星。本作采用Havok物理引擎，具有极其壮观的爆炸效果。本作暂定于2006年秋季发售。



人、神与机器人的战争，任天堂昔日盟友硅骑士将打造一个怎样的新神话？



让爆炸来得更猛烈一些吧！



以技术力见长的"《分裂细胞》系列"能够发挥X360的应有实力吗？



横跨整个宇宙的科幻三部曲，只有开发了《星球大战：旧共和国武士》的BioWare才能给你这样宏大的动作RPG。

分裂细胞4

虽然只是公开了一段极短的影像，《分裂细胞4》所展现出来的光影效果已经足以令人震撼，尤其是汗珠从脸上滑落的大特写令人印象深刻。本作目前预定于2006年3月发售。

质量效应

由加拿大BioWare制作室开发的《质量效应》(Mass Effect)是一部科幻三部曲动作RPG。故事发生在23世纪，讲述了星际探索时代有机生物与人工智能，以及自然与科技之间的冲突。游戏中多数情况下是三人行动，玩家还可以指挥星际飞船。BioWare将本作的NPC比作虚拟演员，会通过细腻的动作和面部表情表达情绪。本作预计于2007年发售。

鬼屋魔影5

Atari在今年的东京游戏展上已经宣布将会推出PS3版《鬼屋魔影5》，不过并没有提供任何资料。在X05上，Atari公布了X360版，并且提供了游戏截图和一段影像。作为恐怖生存游戏的真正始祖，《鬼屋魔影》能够借助次世代主机得以重生吗？

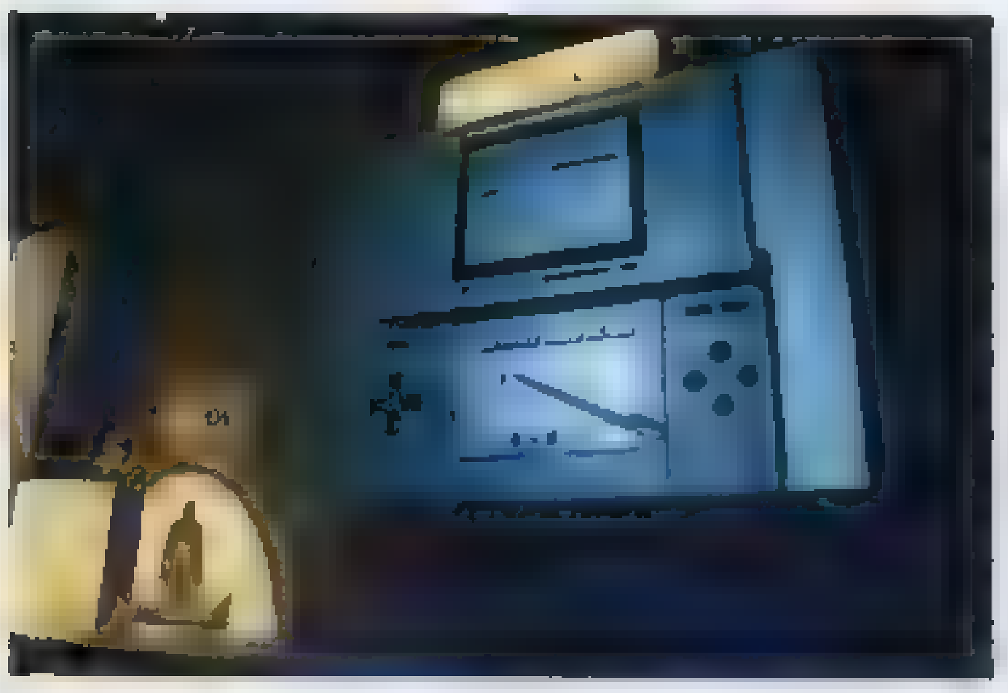


11月22日，让我们共同期待！

游戏情报站

任天堂发动掌机帝国反击战！百余款NDS新作公布！

任天堂召开“NINTENDO DS Conference！2005.秋”NDS战略计划公布



PSP于9月份在欧洲上市后，任天堂与索尼在掌机市场上的争夺战便进入白热化状态。PSP在欧洲的轰动性成功让任天堂大为紧张。十月底是欧美传统年末商战的开始，为了抓住这一重要商机，任天堂目前已经做好全面准备。10月6日，任天堂在东京召开了“NINTENDO DS Conference！2005.秋”，公开了足以令所有竞争对手畏惧的庞大NDS新作阵容以及未来的发展计划。

任天堂社长岩田聪表示，截至今年9月底，NDS在日本国内的出货量突破了360万台，目前已经进入普及阶段。对于NDS的成功，任天堂认为主要原因在于这款异质掌机对新用户群的拓展。NDS刚刚发售时社会各界褒贬不一，而任天堂通过自身的努力不断开拓新类型的游戏，在吸引了核心玩家的同时也拓展了很多以往不玩游戏的消费者加入到NDS的世界。NDS在日本大获成功的游戏作品都是在以往难以想象的，例如9月19日的日本敬老日期间发售的《成人脑力锻炼》就获得了爆发性成功，销量超过80万套。这种大脑锻炼型游戏将会成为NDS年末商战的一大主力。

当然，NDS的主力绝不仅是新类型游戏，众多第三方的传统游戏大作的支持力度同样体现了任天堂在掌机市场上的强劲实力。Square Enix表示了对NDS的鼎力支持。Square Enix将会与任天堂合作开发《马里奥篮球 3对3》，这是继SFC的《马里奥RPG》之后两大昔日盟友的再度合作，并且将会是双方更为紧密的一系列合作的开始。Square Enix将会在任天堂的掌机上投入空前的支持力度，除了GBA上的《最终幻想IV》、《最终幻想V》和《最终幻想VI》外，NDS上的《最终幻想III》也将会是值得所有《FF》迷强烈关注的作品。本作已经确定将会采用全3D画面，将会是完全重制的作品。《最终幻想III》自从1990年在FC上推出后就没有移植到任何平台上，本作是其第一个移植(重制)游戏。本作将由参与原作开发的石井浩一和青木和彦继续负责开发，并由《FFXI》的田中弘道担任导演兼执行制作人。《FF》生父坂口博信也对NDS表示了强力支持，并且公开了NDS新作《ASH》(Archaic Sealed Heat)。本作的人物设计为皆叶英夫(《FFV》、《FFVI》)、音乐制作为崎元仁(《FFT》、《FFXII》)，坂口博信表示，他在20年前就有相关设计创意，这款游戏可以说是他积累了20年创意的意欲之作。







为了进一步开拓市场，任天堂宣布将会在现在开始到2006年之前推出130多款日系NDS游戏，有关这些新作的详细消息请参考本期的“新作短波”。

NDS网络服务11月正式启动

即将于年底正式投入服务的无线网络服务将会是NDS未来发展的一个重要环节。岩田聪宣布，“任天堂Wi-Fi Connection”服务将于11月23日正式展开，NDS版《来吧！动物之森》将于同日上市，《马里奥赛车DS》将于12月29日发售。“任天堂Wi-Fi Connection”将以“简单、安心、免费”为三大宗旨。

所谓“简单”指的是玩家可以省去以往上网的繁杂步骤，由主机自动生成帐号密码，让玩家轻松接入网络。任天堂将会在日本各游戏店架设1000个NDS网络接入点，并与日本免费热点协会合作提供3000个FREESPOT接入点，在这些地方可以用NDS直接上网。想要在家中上网的玩家可以购买任天堂的“Wi-Fi无线网络USB转接器”，将该装置与安装有Windows XP的PC连接，即可通过电脑的宽带网络上网。用户也可以通过具备简易上网设定功能的Wi-Fi无线路由器上网，例如Buffalo推出的“AOSS”和NEC的“乐乐无线开始”等产品。



▲将Wi-Fi无线网络USB转接器插到电脑上，就可以在家中的任何一个地方拿着NDS上网了。

所谓“安心”指的是该网络服务可以通过特殊配对的方式让玩家优先与熟悉的好友进行网络游戏，曾通过无线局域网进行游戏或者交换过用户代码的朋友都会被登记到系统的好友列表中，成为优先连线的对象，玩家也可以自己放宽配对的范围。不同的游戏也会提供不同的配对方式，例如《马里奥赛车DS》会提供好友对战、同等级玩家对战、全国玩家对战及全球玩家对战4种配对方式。

所谓“免费”是指任天堂所推出的支持Wi-Fi线上服务的游戏将全部免服务费，不过第三方的游戏是否收费取决于其发行商。

新款NDS公布



除了日本之外，任天堂目前也已经准备好欧美的NDS促销活动。《任天狗》最近在欧洲上市后也获得了巨大的成功，首周销量超过16万套。之前因为PSP的发售而萎靡不振的NDS硬件销量因此呈现大幅反弹的趋势，据欧洲任天堂市场部高级主管Jim Merrick透露，《任天狗》在欧洲各地上市后，硬件销量因此激增了400%～700%。在日本大获成功的几款脑力锻炼游戏也将于年内在欧洲上市。

美国方面，任天堂公开了一款将与《马里奥赛车DS》捆绑推出的新颜色NDS。这款捆绑套装售价为149.99美元，比单卖便宜15美元。其中除了主机和游戏外还有一根腕带以及几张赛车主题的贴纸。

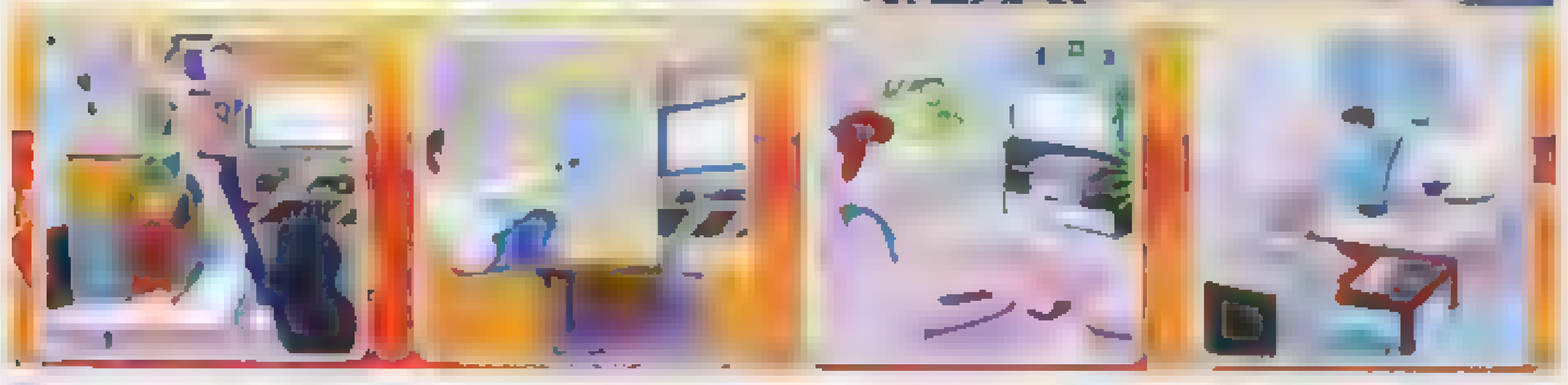
“盛大盒子”揭开神秘面纱，中国国产游戏机迎来新纪元！

盛大全面进军游戏机市场，掌机EZ Mini、家用游戏机EZ Station双双公布！

进入2005年，中国知名游戏公司盛大的“家庭娱乐战略构想”开始逐渐浮出水面，神秘的“盛大盒子”成为国内游戏圈议论纷纷的话题。10月18日，不管你对网络游戏有何意见，这将会是值得国内电视游戏业纪念的日子。盛大通过召开新闻发布会、开通官方网站等方式正式公布了他们的全方位家庭娱乐构想。盛大打造了全新消费电子品牌“EZ”，倡导“方便”、“自在”和“分享”，其三大产品分别是：EZ Mini、EZ Pod和EZ Center。



▼盛大的全方位家庭娱乐战略构想。



EZ Station：中国第一部网络游戏机



传闻已久的“盛大盒子”正式定名为“EZ Station”。正如陈天桥曾经透露的消息，EZ Station上将会有大批轻松休闲的网络游戏，正如目前在韩国遍地开花的覆盖各种类型的休闲网游。EZ Station将以“轻松娱乐、休闲生活、快乐求知”为目标，力图让用户只要使用遥控器就可以轻松操作，这一点倒是与任天堂的“革命”控制器有异曲同工之妙。硬件方面，EZ Station基于PC架构，既是一台强有力的高速电脑，又是一部多媒体播放器，并可以直接接入宽带和有线电视网络。简单的说，EZ Station的理念与X360、PS3等国际一流游戏机相同，都是成为消费者客厅的娱乐中心。EZ Station含有高端处理器、大容量硬盘、DVD驱动器和遥控器。以下是盛大官方对EZ Station的整体描述：

全面支持各种视音频输出

支持DVI、VGA、S-VIDEO、RCA等多种视频输出，支持S/PDIF光纤高保真音频输出

全面支持各种数码设备接入

6个USB 2.0接口、1个1394高速接口、双路麦克风输入

全面支持高清晰度影像播放

支持高清晰度影像(HDTV)播放(720P/1080i)，完美视听品质

强大的个人电脑性能

高速CPU、强大3D图形显示功能、超大存储容量、支持DVD刻录

专利多功能遥控器

独创专利遥控器设计，简便操作，内置时间密钥，兼具游戏手柄功能

全面的娱乐内容应用

电视节目暂停和数字录像、互动影音、健康游戏、卡拉OK……内置EZ Center软件提供全面娱乐应用。(仅限部分型号产品)

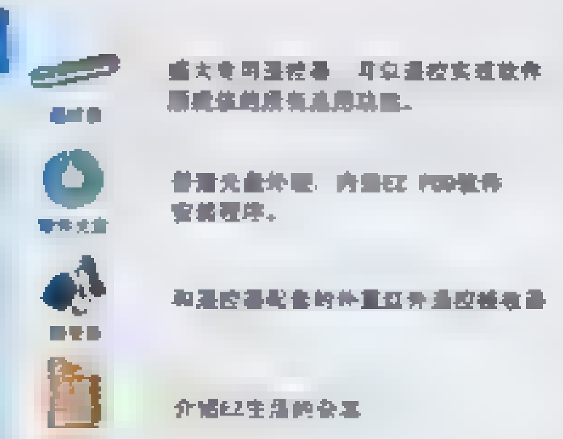
EZ Pod：中国版的Windows Media Center

EZ Pod是包含EZ Center宽带娱乐门户软件在内的电脑宽带娱乐升级套件，能够将用户的个人电脑迅速升级为“家庭全能宽带娱乐中心”，其设计理念类似于微软的Windows Media Center。EZ Center可向用户提供电视、音乐、游戏、卡拉OK、影院、收音机、财经、新闻、文学等多项应用，只要将其安装在Windows XP系统中，用户就可以享受到全方位的娱乐内容。

EZ Center的安装配置要求

最低配置	
处理器	1.5GHz
内 存	256M
硬盘空间	剩余空间10G
操作系统	Windows XP
网 络	512K带宽

推荐配置	
处 理 器	2.0GHz
内 存	256M
显卡	128MB显存
硬盘空间	剩余空间20G
网络	1M带宽
配件	摄像头和电视卡



EZ Pod可能包括的组件如下：

一个兼容EZ Center的遥控器，用于操作EZ Center，并可作为键盘和鼠标的辅助设备，某些型号遥控器还集成游戏手柄功能。

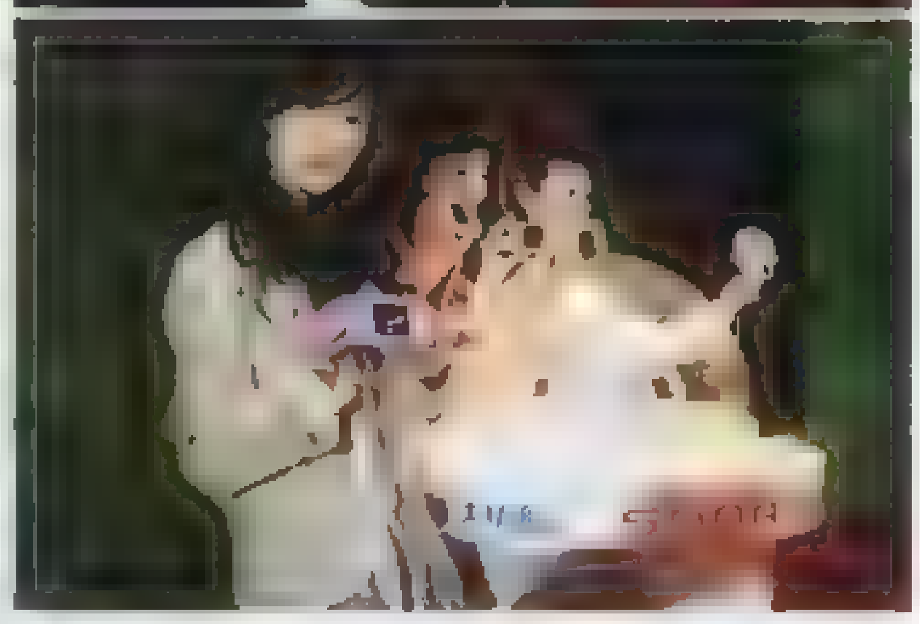
一个遥控器红外(IR)传感器，使得遥控器可以与计算机通信，以便您操作EZ Center。

一张EZ Center软件光盘，包含EZ Center宽带互动娱乐门户软件以及一些必备的应用软件。

一本EZ Guide，同步指引EZ系列产品的应用和内容，是宽带家庭生活的娱乐宝典。

EZ Mini：全球第一款网络游戏掌机





盛大与知名IT及通讯产品制造商神达电脑集团于10月18日在北京召开新闻发布会正式公开了EZ Mini。在发布会上，盛大网络董事长兼CEO陈天桥表示，EZ Mini的推出标志着盛大已经能够建立基于电视、电脑与无线三大平台的统一新业务架构，而这将会成为盛大新的五年计划的重要基础。EZ Mini基于盛大宽带娱乐门户共通的服务平台、认证、计费和销售系统，盛大的著名网络游戏如《传奇世界》、《梦幻国度》等都将逐步移植到EZ Mini上。除了游戏之外，盛大还将提供起点电子书、百度音乐下载等多方位内容供应服务。

EZ Mini的硬件开发生产以及部分软件、内容的提供来自神达电脑集团，其旗下宇达电通更将在未来负责EZ Mini在全球的市场行销工作。今后神达将与盛大合作提供完整的销售网络以及售后服务。英特尔亚太区总经理杨旭认为，EZ Mini优秀的产品硬件设计以及出色的内容供应可以称得上是2005年IT业界具有创新概念的产品。这次参加发布会的共有来自国内外近200家新闻媒体的记者、编辑，以及相关主办方关系企业、客户近300人。





盛大官方发布的EZ Mini硬件规格

处理器	Intel PXA270架构 主频416MHz
屏幕	2.7英寸半反透式LCD触摸屏
图象解析度	240×320分辨率、262K色
内存	ROM 64M、RAM 64M
外部存储	支持SD和MMC
电池	1800毫安锂电池
无线连接	蓝牙1.2标准 WLAN 802.11b蓝牙和WLAN能同时工作
输入输出	内置3D环绕立体声 高功率扬声器(0.8W×2) 3 5毫米迷你耳机插孔(带麦克风) 支持Mini USb 2.0，用于高速数据传输
尺寸	长65、宽128、高19 5(毫米)
重量	约142克

EZ mini内容列表

音乐	支持MP3、WMA格式
网络游戏	盛大《传奇世界》、《梦幻国度》等大型多人在线游戏
模拟器游戏	《泡泡龙》、《龙神》等著名经典游戏2000多款
电影	支持DIVX、 MPEG4 WMV格式
MTV	支持DIVX、 MPE34、WMV格式
电子书	支持HTML、PDB、TXT等格式 提供起点中文网玄幻、武侠、言情、都市、历史、军事、游戏、科幻等各类题材30000多册

CELL影像处理技术新突破，玩家可化身为游戏主角

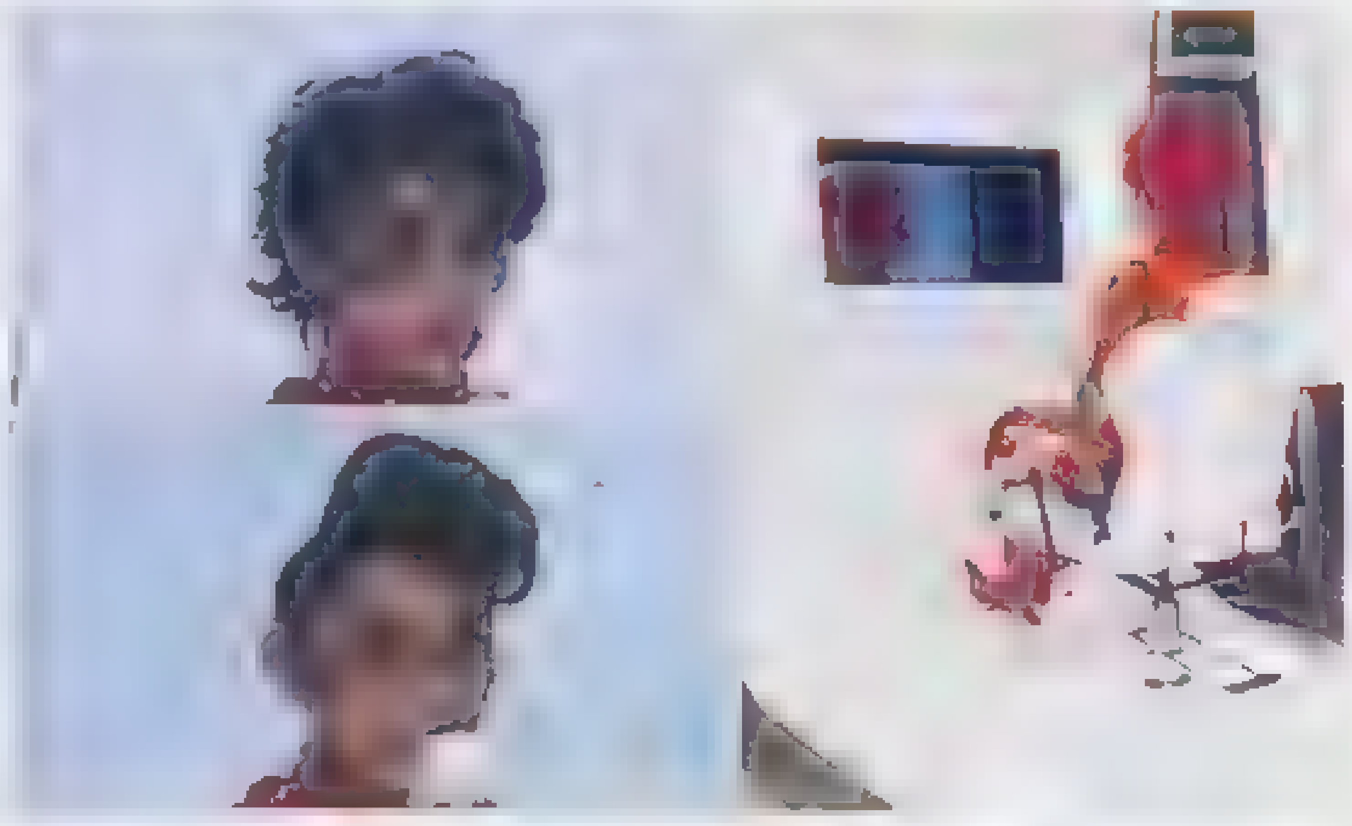
东芝展出CELL“变脸”技术，PS3时代EyeToy有望实现游戏革命



10月4～5日，东芝在日本千叶县幕张会展中心举办了“2005日本尖端电子资讯高科技展览会(CEATEC JAPAN 2005)”。在该会上，东芝演示了利用CELL处理器进行即时影像识别及处理的“变脸”技术。

东芝用来展示“变脸”技术的硬件并非PS3，而是由东芝自行研发的以CELL处理器为基础的硬件开发机与软件开发环境。这套参考用开发机采用了一枚CELL处理器、一枚东芝开发的SCC多功能输出入处理芯片、4个电视调谐器、硬盘与DVD光碟机，主要用于开发各种基于CELL的消费电子产品。东芝不仅演示了以该设备同时进行48个标准电视画质MPEG 2影片同时解码播放的强大影像解码能力，更是首次展示了“数码镜像F型(Digital Mirror type F)”变脸技术。

这种变脸技术的流程是先通过摄影机将操作者的面部输入到系统中，然后通过CELL进行即时影像识别处理。在演示中可以看到为操作者脸部添加各种图案甚至改变发型的逼真效果。虽然表现出来的形式非常简单，这套变脸技术的实际过程需要极大的运算量。CELL需要对先对影像进行识别与分析，然后将其转换为3D模型，而脸上的不同彩妆实际上是各种贴图的效果。CELL可以进行每秒100次以上的脸部坐标追踪，并输出每秒30帧的720×480分辨率的画面。在这一过程中，操作者无需保持固定表情，即使在说话、转头，系统仍可精确追踪处理。



这项变脸技术具有极强的拓展性，系统不仅会分析人物脸部，还可以分析全身的动作，并且将操作者的一举一动转化为3D人物的动作。东芝的演示中就有一个真人模特的走秀动作即时转化为3D人物走秀的片段。这样一来，操作者就相当于变成了动作捕捉演员。这样的技术是否让你联想到什么了呢？没错，就是索尼的EyeToy！索尼早已表示在PS3时代将会对EyeToy技术的动作侦测精确度方面进行大幅强化，之前也已经公开了采用最新影像识别技术的PS3游戏《Eyedentify》。从东芝此次演示的技术成果来看，到了PS3时代，脱胎换骨的EyeToy技术有望使得玩家真正化身为游戏中的主角，用自己的动作和表情操纵游戏中的“自己”。若是真能实现这样的游戏方式，新一代的EyeToy将会比任天堂的“革命”控制器更具革命性！

派拉蒙倒戈，HD-DVD阵营呈现连锁崩盘效应！

派拉蒙转投BD阵营，引发HD-DVD阵营强烈连锁反应

好莱坞七大电影公司之一的派拉蒙于10月2日宣布支持索尼主导的蓝光光碟(BD)格式，并将于BD产品上市同时于美日欧等地同步推出其BD规格高清影碟。

在次世代光碟格式的竞争中，电影公司的支持力度将直接关系到竞争结果。今年1月派拉蒙宣布加盟HD-DVD阵营，并且被认为是HD-DVD最重要的支持者之一。此次派拉蒙转投BD的一个主要原因就是其广泛应用性，派拉蒙总裁Thomas Lesinski表示，他们对于PS3所具备的BD播放功能很感兴趣。经过更为深入详细的评估后，派拉蒙决定支持BD规格。加上派拉蒙之后，BD已经获得了索尼电影、迪士尼、福克斯和派拉蒙四大影业的支持，加上索尼已收购的米高梅，BD实际上已经获得了家用影碟市场55%的支持率。

虽然派拉蒙的声明发表之后东芝紧急宣布派拉蒙仍将继续支持HD DVD，派拉蒙此举可能引发的连锁效应已开始呈现。原本HD-DVD的坚决支持者华纳电影也随之宣布将会同时支持HD-DVD和BD，连HD-DVD的四大主导者之一NEC也表示允许子公司NEC电子投靠BD阵营。一时之间，HD-DVD阵营开始军心动摇，多数HD-DVD支持者纷纷暗示将会同时支持两种格式，而众多原BD阵营则是坚决只支持BD格式。在CEATEC JAPAN 2005展会上，BD-ROM也表现出绝对优势。

新闻短波

《口袋妖怪》版GBM

据日本方面的数据显示，GBM在日本发售后不到一个月的时间已经卖出了20万台。为表庆祝，任天堂将于11月17日推出一款《口袋妖怪》版GBM，并于10月20日开始接受预订，售价同样为12000日元。



《旺达与巨像》中文版预约特典

SCEH日前于官方网站公布了《旺达与巨像》中文版的预约特典，预约本作的玩家将会获赠特制鼠标垫。本作将于10月27日发售，售价为1700元新台币。



X360结盟可口可乐

继今年5月宣布与百事可乐合作，展开每隔10分钟赠送一台X360的活动，最近微软又宣布将与可口可乐合作免费送主机。微软将会先与荷兰可口可乐合作，生产限量推出的《完美黑暗 零》版“可口可乐PDZ”。这些可口可乐中印有编号，将其输入到官方网站抽奖，就会机会获得一台X360，或者一套《完美黑暗 零》。



PS3阵营跳槽X360

据欧美媒体的广泛报道，由于PS3游戏开发成本太高，不少游戏开发商正考虑转投X360阵营。据报道要开发一款能够发挥PS3性能的游戏需要1760万美元的开发成本，比X360顶尖大作1200～1500万美元的开发费用还要高出不少。一般中小型开发商根本无法承受如此庞大的开发费用。

此前《日本产经新闻》也有一篇报道声称发挥PS3性能的游戏开发费用可能高达20亿日元，与欧美媒体的数据吻合。

日版X360赠《FFXI》客户端

日本微软宣布，12月10日的日版X360首发当天，他们将与Square Enix合作推出限量的“X360发售纪念包”。该版本与日版普通版的售价相同，都是37900日元，不同之处在于附赠了X360版《最终幻想XI》的公测客户端。该作的公测将于同日开始展开。

PS获艾美奖殊荣

艾美奖是美国电视界的第一大颁奖盛事，今年艾美奖设立了一个特别奖项，那就是颁发给索尼PlayStation的“技术工业部门”特别奖，用于表彰PS对电视产业以及3D绘图技术的贡献。PS是游戏史上首个获得艾美奖的产品。

UCG短信新闻

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入“UCG短信新闻”，你每天都能收到小编们精选的1～2条短信新闻。(5元包月)

斯皮尔博格携手EA打造三款次世代巨作!

传奇大导演再度结缘游戏业，3款次世代新作投入开发

EA日前宣布其已经与知名大导演斯皮尔博格签约，将由斯皮尔博格与EA的洛杉矶制作室携手开发三款原创游戏。这三部作品将会是EA全力打造的全新品牌，其游戏版的版权归EA所有。并且这三个新品牌将会进行跨媒体发展，其电视和电影版权归斯皮尔博格成立的Amblin Entertainment。虽然此次合作与斯皮尔博格的梦工厂电影公司无关，不过今后其电视和电影拍摄仍将可能转交给梦工厂。

EA洛杉矶制作室主管Neil Young透露，这三款游戏中的第一款目前已经投入开发，并且三款游戏全部都是次世代游戏，不过也有可能在现有主机上跨平台推出。Young表示，斯皮尔博格将亲自与洛杉矶制作室进行深入而紧密的合作。目前开始的第一个游戏开发项目由今年7月刚加入EA的Doug Church担任制作人。Church在业界有13年的经验，曾经就职于Eidos，开发的作品有《神偷》、《Deus Ex》等。

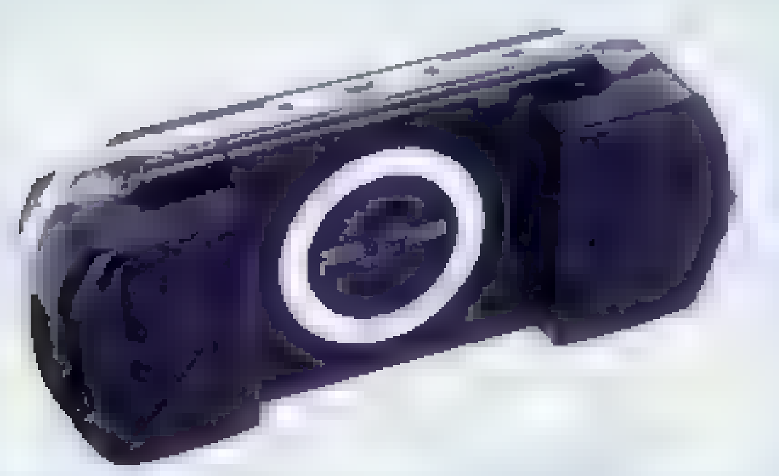
史蒂芬·斯皮尔博格本身是一个狂热的游戏迷，曾于1995年成立了游戏公司"梦工厂互动"，并于1999年开发了《荣誉勋章》。这款游戏的巨大成功直接导致EA于2000年从斯皮尔博格手中买走梦工厂互动，并将其与Westwood合并，成立了EA洛杉矶制作室。对于次世代游戏平台，斯皮尔博格表示非常兴奋，认为次世代的游戏技术终于可以实现他一直想要的娱乐体验。



流言板

硬盘版PSP?

美国Peper Jaffray的分析家Anthony Gikas与Stephanie Wissink最近发表了游戏业现状报告，并对未来三年内的业界走势进行了分析。据两位分析家预测，到2008年，X360的销量将会达到1960万台，PS3和革命由于上市较晚，销量将为1550万和500万。据预测，PS3可能将于2006年底发售（美版），革命2006年内销量预计为50万台。



▲Datel推出的X2电池及外接4GB硬盘套装报价高达149英镑。

两位分析家同时对掌机市场进行了预测。到2011年，掌机市场的规模将会扩大45%。今年任天堂的各掌机在美国总销量预计为750万台，PSP为380万台。不过未来三年内索尼将会赶超任天堂。为此，索尼将会在明年年中推出新版本PSP，其中包括一款搭载硬盘的新版PSP。至于这一预测有何根据分析家并未说明。

简评 GBA的先例证明了掌机只有常出常新才能保持生命力，索尼必定会推出新版本PSP，问题在于何时以及添加怎样的新功能。对于喜欢用PSP看电影和存游戏的玩家来说，硬盘版PSP应该是最有吸引力的吧！

可信度 ★★★★★★☆☆☆☆

《魔兽世界》X360版?

在今年E3展之前，有消息称微软将会在其新闻发布会上公布红遍全球的《魔兽世界》的X360版。虽然微软确实公布了X360的一款MMORPG大作，不过并非《魔兽世界》，而是《最终幻想XI》。然而最近的一些迹象又让《魔兽世界》的X360版谣言再起，暴雪最近开始在其官方网站上招聘次世代主机游戏开发人员，包括次世代引擎编程师、开发工具编程师以及物理引擎编程师。因此有人猜测暴雪正准备将《魔兽世界》移植到X360上。不过微软和暴雪目前都未就此事做出评论。

简评 《魔兽世界》自从去年发售以来就从未在美国PC游戏销量榜上跌出前5名，目前全球注册用户超过450万人，已经成为北美游戏史上最成功的网络游戏。这样一款游戏要是能与Xbox Live的完善网络环境以及高性能的X360相结合实在是广大玩家之福，只是目前仍然没有任何官方或者内部消息可以证实这则消息的可靠性。

可信度 ★★★★★☆☆☆☆☆

《GTA：罪都故事》?

最近在网上突然出现了一个www.vicecitystories.com，该网站只有一个"罪都故事（Vice City Stories）"的LOGO以及"Coming 2006 to PSP"的字样，看起来与《GTA：圣安德里亚斯》和《GTA：自由城故事》的初期网站很像。因此兴奋的FANS纷纷奔走相告："PSP版《横行霸道：罪都故事》即将公布！"然而没过多久，这个网站就突然关闭了。据Gtaportable.com报道，这个域名属于英国Gtapsp.com的站长Neil Christie，他的兴趣就是抢注各种与《GTA》相关的域名。



简评 虽然是谣言，不过《自由城故事》续作发生在罪恶都市仍然是很有可能的。《自由城故事》可说是《GTA3》精神上的续作，那么《GTA：罪恶都市》也应该有一款PSP的续作。

可信度 ★☆☆☆☆☆☆☆☆☆

本期关注数字

NGC游戏销量减少60%

任天堂日前公布了截至9月30日的2005上半财年的财务报告。据任天堂提供的数据显示，这半年内该公司的营业额为1750亿日元，比去年同期减少了6.9%，远低于之前1900亿日元的预期。任天堂销售收入减少的原因有很多，其中最重要的是NGC游戏的销量比去年减少了60%！

进入2005年，NGC在欧美的颓势已经非常明显。NPD Group的统计数据显示，从2月到8月间，NGC居然从未有一款游戏进入美国游戏销量榜的前20名。伦敦KBC金融产品日本证券销售部主管Amir Anvarzadeh甚至直接将NGC定义为"史上表现最糟糕的主机之一"！

亚太游戏市场230亿！

全球知名会计公司普华永道最近发表的全球娱乐业调查报告显示，从现在起到2009年，游戏市场每年的平均增长率将会达到16.5%。到2009年，全球游戏市场总规模将会达到550亿美元！普华的分析家认为，亚太将会是未来最庞大的游戏市场，其年增幅将会达到18%，到2009年市场规模达到230亿美元。欧洲仍然是成长最快的游戏市场，年增幅为19.1%，到2009年市场规模增至143亿美元。美国市场的年增幅为12.9%，2009年的市场规模为151亿美元。

不过与整个娱乐市场相比，游戏业所占的份额还很小。目前全球娱乐市场总规模为1.3万亿美元，其年增幅预计为7.3%，到2009年将会增长到1.9万亿美元。

文 阿修罗

任天堂新贵的怒涛大进击！PSP军团告急？137款NDS软件连环轰炸！胜券已然在握？

在前面的新闻部分，相信大家已经看到了关于“NDS Conference!2005.秋”的报道了。而本期的新作短波栏目将采用特别版的形式为大家着重介绍一些在这次NDS专门展会上公布的130多款新作。（当然，这一次所有游戏的平台自然也都是NDS的，下文中就不再特别说明了！）

来吧！动物之森



本作是日本地区年末商战中的超重头作品。虽然大部分国内玩家可能无法理解本系列的人气在日本为何一直居高不下，但是不可否认的是，游戏所提供的轻松生活以及交流的感觉的确很清新，大概本系列应该被归类为“治愈系”游戏吧！（笑）



《来吧！动物之森》是系列首次登陆掌机平台，任天堂特地针对NDS的硬件特性做了一些调整。NDS的无线联机功能使得玩家能够更加轻松地与伙伴进行交流，最多能够4人同时进行小游戏；同时游戏可以和《任天狗》一样，利用待机状态下的搜索功能找到偶然路过的玩友；更加便捷的是，本作将对应任天堂Wi-Fi网络功能，只要有无线上网热点，玩家可以随时随地与同伴进行交流！

马里奥赛车DS



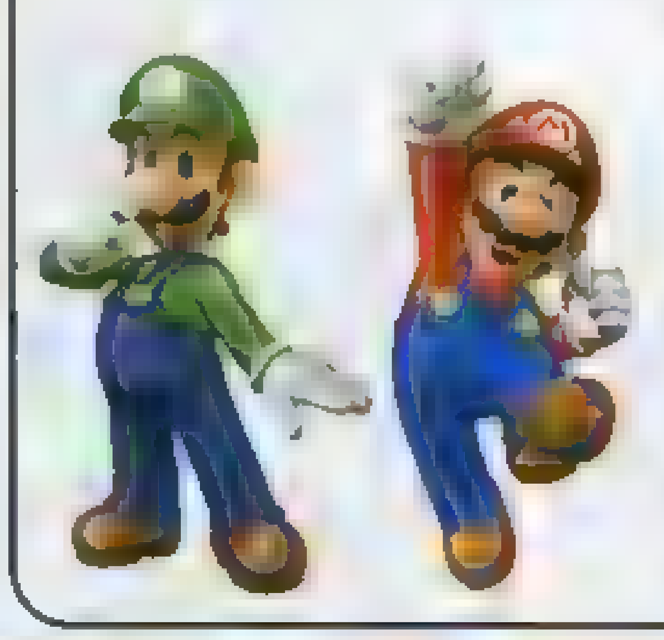
“《马里奥赛车》系列”一直以来都在全世界范围内受到广大玩家的喜爱，原因在于它的操作简单、玩法多变，既能让人体会到传统赛车游戏的速度感，又能给玩家带来动作游戏一般的爽快感，是很出色的多人同乐作品。本作从公布之日起就受到了广泛的关注。NDS的3D机能使得游戏的画面从GBA时代的伪3D真正进化为了全3D的场景和人物，比起N64版来也有过之而无不及。而本作最方便的地方就在于它充分利用了NDS的无线联机功能，参与比赛的玩家们不用再被错综复杂的对战线束缚，可以随意选择自己满意的姿势进行游戏；目前的最新情报表明，本作实现了1卡8人对战功能，只要有1张游戏卡片，通过Download Play就能与7人同乐，非常便捷；而任天堂Wi-Fi网络更为玩家提供了上网与全世界玩友交流的机会！喜爱《马里奥赛车》的玩家绝对不要错过本作哦！

马里奥和路易RPG2





GBA版的前作一经推出就受到了全世界玩家的广泛关注，这不仅是因为有马里奥和路易这两兄弟的名号，更因为游戏的平衡性、操作性以及耐玩度都很出色。到了NDS上以后，可以说游戏有了更长足的进步。这一次，玩家可以操纵的角色在原来的马里奥和路易的基础上，又追加了小马里奥和小路易这两名新人物。（笑）这一变化将使得游戏中出现更多的新谜题以及更多的“兄弟攻击”，可玩性一定会再度大幅提升！在游戏中，玩家经常会遇到一些会使用到上下双屏以及不同角色能力的地方，任天堂在谜题设计上的造诣在这里将表现得淋漓尽致。相信本作将是喜欢A·RPG的朋友在2005年年末享受到的最美味大餐！



东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练



名字长到让人记不住只能拿“脑白金”来代替的前作可以说是一匹名副其实的黑马！以各种简单却又不乏趣味性的智力问答题集合为游戏主体的该作一推出就吸引了很多玩家的注意力。在各种名作大作的围攻下，该作一直保持着出色的销量，至今仍然排在日本游戏软件销量榜的前列。而随后，一大堆仿效之作也纷纷推出，掀起了日本游戏界开发智力游戏的一个热潮。12月29日，这款《更能锻炼大脑的成人DS训练》作为正统续作将与广大玩家见面。究竟第2代“脑白金”能否继续成功、继续领导智力游戏的潮流，我们惟有拭目以待……

任天堂发行的NDS软件列表

游戏名称	类型	预定发售日
口袋妖怪方块	PUZ	2005年10月20日
超级碧奇公主	ACT	2005年10月20日
谁都能玩的桌面游戏大全	TAB	2005年11月3日
大人的DS高尔夫	SPG	2005年11月10日
口袋妖怪 不可思议的迷宫 青色救助队	A·RPG	2005年11月17日
来吧！动物之森	ETC	2005年11月23日
可爱哈姆太郎 谜之小Q 云上的?城	AVG	2005年11月23日
马里奥赛车DS	RAC	2005年12月8日
马里奥和路易RPG2	A·RPG	2005年12月29日
东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更能锻炼大脑的成人DS训练	ETC	2005年12月29日
光速蒙面侠21（暂名）	未定	2006年
学不好英语者的DS训练	ETC	2006年
银河战士PRIME 弹珠台	TAB	2006年
魔法假日 五星连珠之时	RPG	2006年

游戏名称	类型	预定发售日
黑客侦探（暂名）	AVG	2006年
水管解谜DS（暂名）	PUZ	2006年
银河战士PRIME 猎人锦标赛（暂名）	FPS	2006年
新超级马里奥兄弟	ACT	2006年
马里奥篮球 3对3（暂名）	SPG	2006年
ASH（暂名）	S·RPG	2006年
许愿屋（暂名）	AVG	2006年
回转连接 触摸狂潮	PUZ	2006年
自制机器人DS（暂名）	A·RPG	2006年
青哥儿RPG（暂名）	RPG	2006年
传说的斯塔菲4（暂名）	ACT	2006年
口袋妖怪突击队	A·RPG	2006年
口袋妖怪 钻石	RPG	2006年
口袋妖怪 珍珠	RPG	2006年
怪盗瓦里奥（暂名）	ACT	2006年

新超级马里奥兄弟



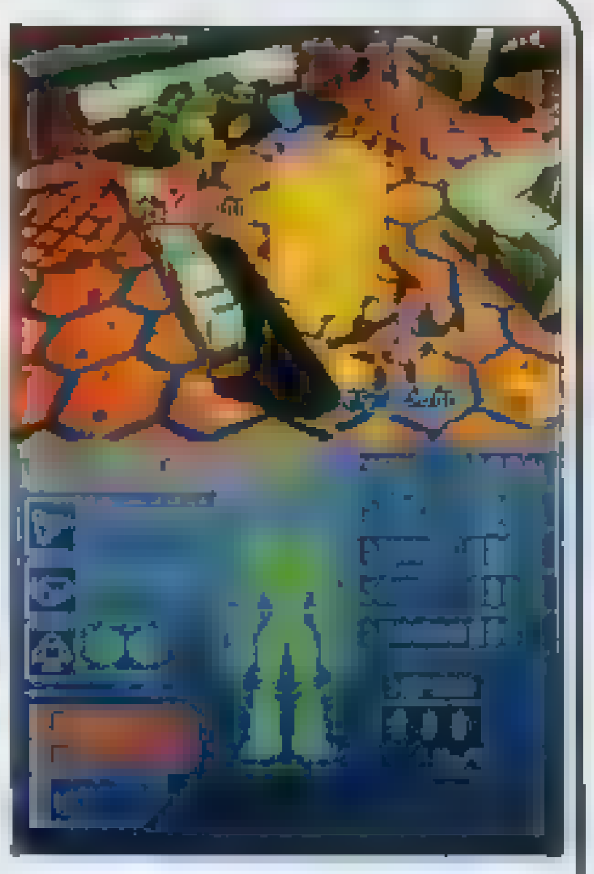
在E3上通过试玩版形式展示了冰山一角的本作的确相当有趣，既有传统《超级马里奥兄弟》的经典玩法，又有原创的新颖规则。相信等游戏发售时本作一定会再创辉煌的！

魔法假日 五星连珠之时



由原《圣剑传说》小组制作的《魔法假日》算是GBA初期相当出色的一款RPG。华丽又不失清新的画面风格、众多的可使用同伴以及独特的属性精灵系统都使得游戏成为了一款别具一格的作品。从目前公布的这张图片中我们可以看出，NDS版的新作保持了GBA版的画面风格，双屏幕则为游戏画面提供了更广阔的施展空间。在《圣剑传说DS》已经正式公布的今天，相信依然会有很多玩家期待这款新的《魔法假日》。毕竟RPG和A · RPG在玩法上还是有蛮大差别的！

自制机器人 DS



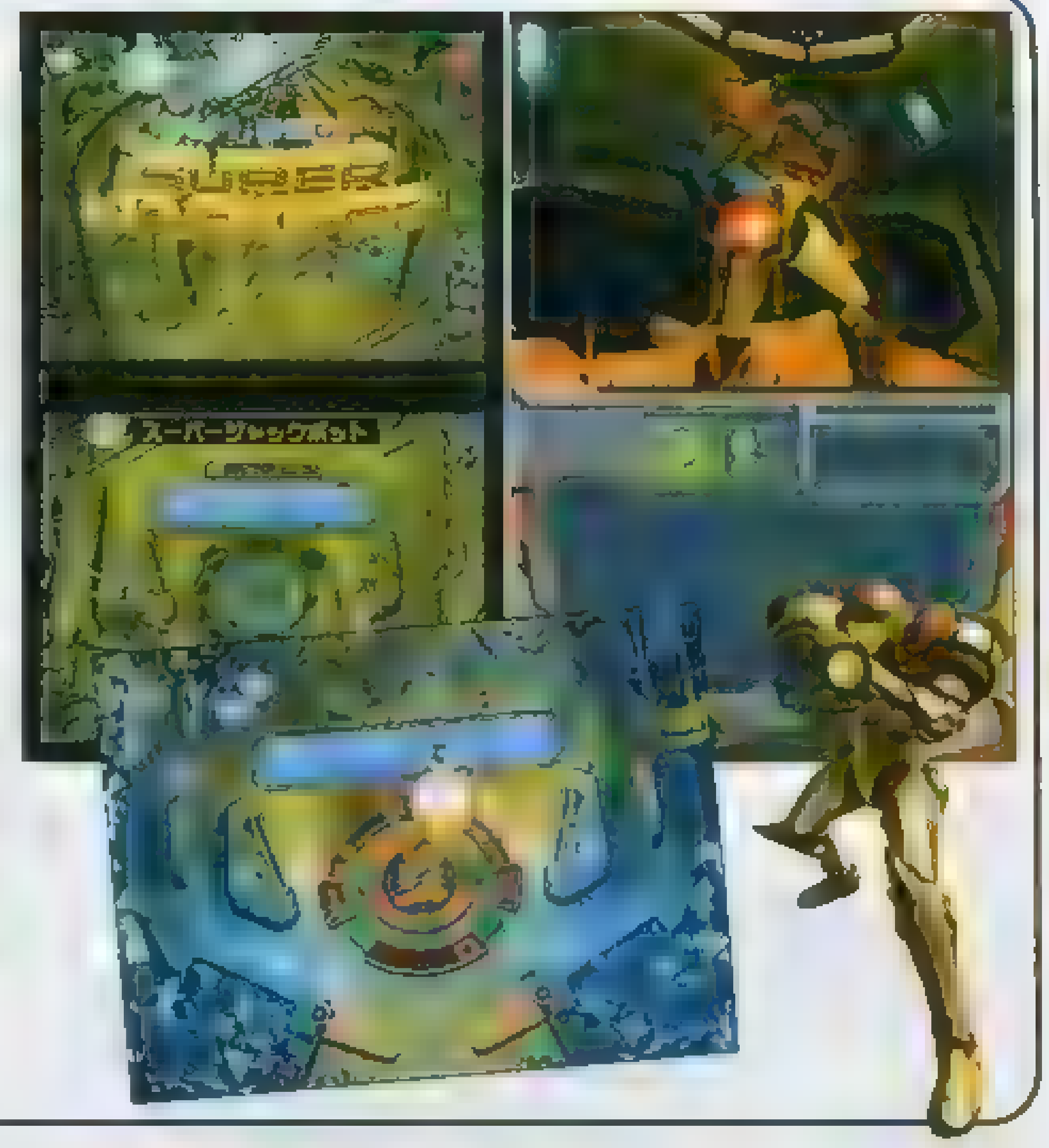
《自制机器人》在任天堂的阵营中一直都不能算是一线作品，但是它也依靠自身的特色吸引了不少固定的FANS。这个系列最大的特色就在于玩家可以通过更换不同的部件来组装只属于自己的机器人，然后与同样变化丰富的敌方机器人进行操作简单却又颇具一定深奥性的战斗。GBA版限于3D机能上的不足而没能使用3D作战系统，这一次的NDS版则重新回归了3D战斗！

青哥儿 RPG



青哥儿是从N64《梅祖拉的假面》起加入《塞尔达传说》的角色。虽然这个喜欢穿绿色紧身衣且相貌猥琐的大叔并非主要角色，但是在玩家当中他的人气却一直都很高。如今，以青哥儿为主角的作品终于要推出了！本作的类型被定义为RPG，从公布的图片上来看，青哥儿会从空中(上屏幕)向位于地面(下屏幕)丢炸弹以进行攻击。由于是初次公布，所以游戏的细节方面并不十分明了。但是我们可以认为，本作将会是NDS版正统《塞尔达传说》推出前，“塞尔达FANS”一个很好的替代品！

银河战士 PRIME 弹珠台
银河战士 PRIME 猎人锦标赛



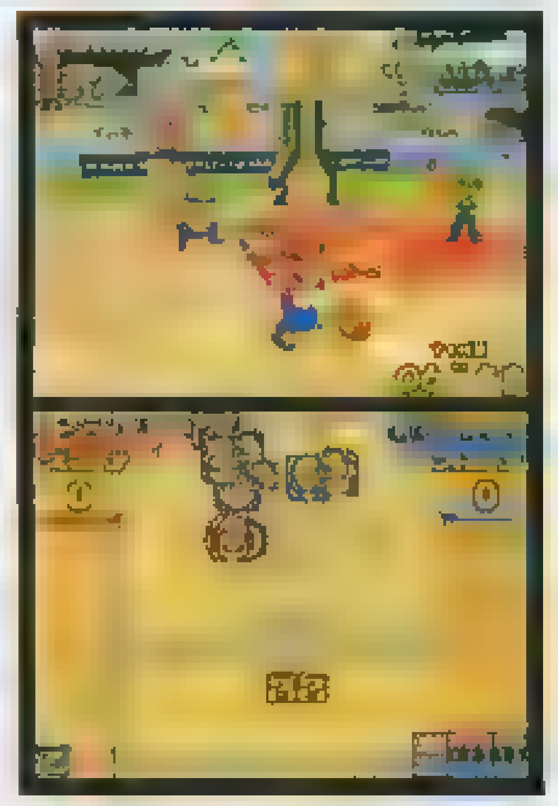
作为“《银河战士RPIME》系列”的衍生作品，这两部作品一直以来都很受欧美玩家的关注，尤其是以FPS形式出现的《猎人锦标赛》。这个《猎人锦标赛》在一定程度上弱化了正统《银河战士PRIME》的探索要素，却强化了射击战斗部分以及对战部分。玩家在游戏的过程中会遇到数名与主角萨姆斯竞争的外星赏金猎人，他们同样具有变形等各种特殊能力。玩家要做的就是战胜全部对手，发现事件的真相。而《弹珠台》并不是简单地在传统弹珠台游戏中套上《银河战士RPIME》的主题而已，玩家甚至可以在游戏中操纵人形状态的萨姆斯攻击台面上的各种敌人，在玩法上有较大的突破！

怪盗瓦里奥



在经历了3作《瓦里奥制造》后，我们的瓦里奥大人终于要重操旧业，做回他的大恶人去了！从目前公布的图片来看，游戏采用了新的图像引擎。下屏幕的游戏主画面虽然似乎显得不如以往的作品“可爱”，但是在地图设计上依然保持了一贯的风格。游戏的上屏幕和《恶魔城》一样用于显示地图和角色的状态，从当中我们还能看出这一次的瓦里奥将会拥有很多种特殊的怪盗技能！

马里奥篮球 3对3

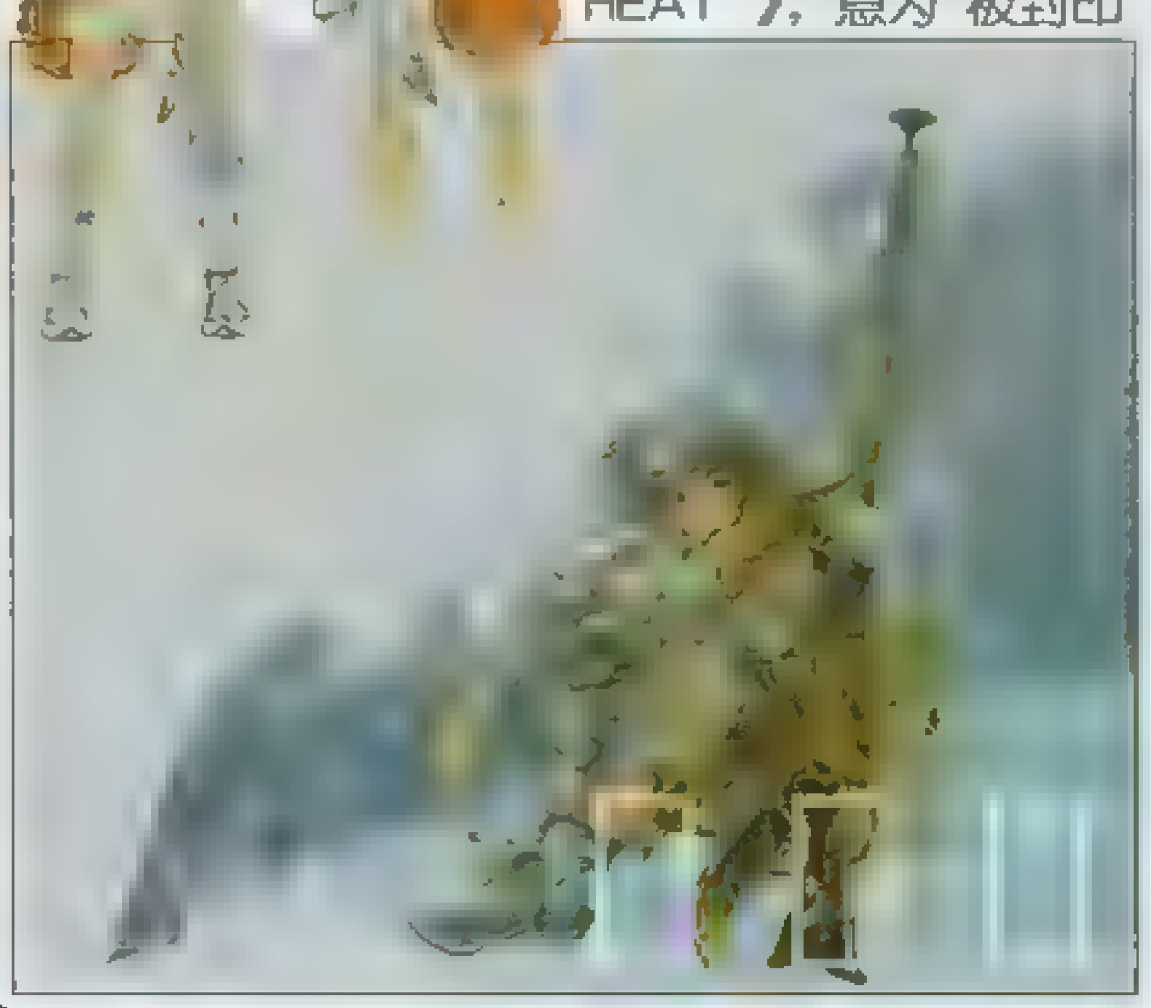


一直以来冠以“马里奥”之名的运动游戏系列都是由任天堂的第二方厂商开发的。今年，任天堂与Konami合作开发了《和马里奥一起DDR》，将版权授予了第三方厂商。而现在大家所看到的NDS版《马里奥网球 3对3》赫然是任天堂与软件大厂Square Enix共同开发的！就游戏本身来说，或许这一次合作背后的意义还要更加重大一些呢！

ASH







本作是由任天堂发行，“《最终幻想》之父”坂口博信的Mistwalker公司所开发的一款S · RPG作品。游戏的全名是《ASH ARCHAIC SEALED HEAT》，意为“被封印的古代之炎”。玩家将要扮演一名从大火中幸存下来的公主艾夏，她将会遇到自己王国中那些被大火烧死却以灰烬的形式存活下来的人们，并由此展开一场围绕着“被封印的古代之炎”的冒险。本作将会是一款集合了奇幻和科幻要素的作品，在玩法上将会介于传统的S · RPG与RPG之间，有着独特的感觉。游戏最大的特色是采用了预渲染的CG来表现更加真实的战斗场面。2D的画面往往会让人联想到GBA，而NDS的3D机能在3D表现力方面又略显不足，而预渲染的CG放在NDS那样大小的屏幕上则会显得比较华丽，实际效果也会比采用全3D要好。





作为任天堂和Mistwalker的合力之作，我们相信坂口先生将会给我们带来一个不同一般的新作！请时刻关注本刊今后的相关报道。

龙珠Z 舞空烈战

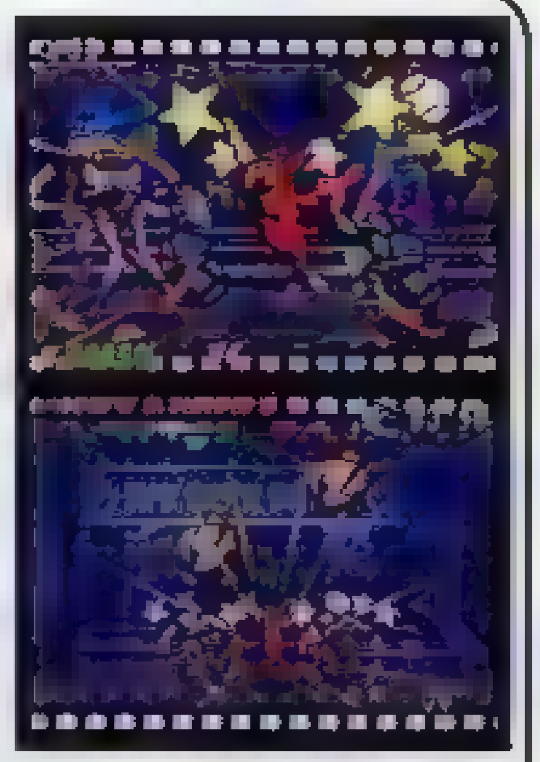
Bandai　　ACT



从GBA到NDS的强化不仅仅在于画面变成了双屏、可以通过点击触摸屏轻松更换所操纵的角色，游戏整体的画面表现也得到了提升，半透明等特殊效果运用得更加多彩，绝对能够再现出原作华丽的战斗场面！

红侠乔伊 摩擦！

Capcom　　ACT

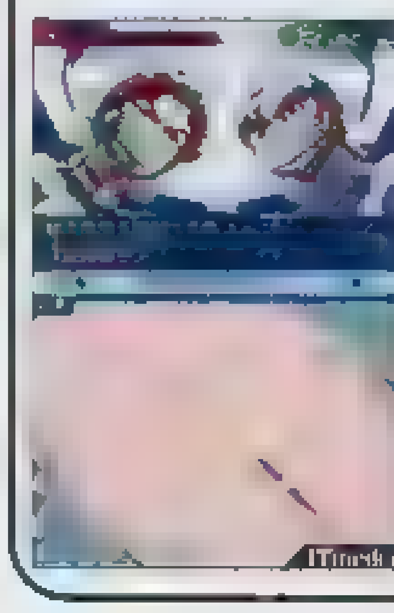


与之前PSP上的《乱斗嘉年华》不同，本作可以算是"正统"的《红侠乔伊》新作，因为它是一款纯粹的动作游戏。Capcom特别针对NDS引入了新型的VFX能力"摩擦"，让玩家可以体验到与家用版不一样的另一个"红侠"！

研修医 天堂独太2 生命的天平

Spike　　AVG





前作是与NDS同步发售的作品，AVG与手术部分相结合的形式赢得了不少玩家的关注。这次发售的新作在前作的基础上进行了大幅度强化，画面、剧情、游戏容量等方面都追加了全新的内容。

力量职棒 口袋版8

Konami　　SPG



与家用机的《实况力量职业棒球》不一样，虽然"《口袋版》系列"一样拥有可爱的Q版角色，但是游戏的中心却放在了有趣的成长模式以及通关后追加的恶搞模式上，在游戏的气氛上更加轻松。相信到了NDS上这个系列同样是不会让玩家失望的！

索尼克 冲击

SEGA　　ACT



"《索尼克》系列"在国内玩家中一直享有很高的声誉，相信这款最新的《冲击》一定会给每个喜爱索尼克的玩家带来美好的回忆的！游戏充分地利用了NDS双屏的设计，让索尼克的冒险场地变得更加广阔。而3D的BOSS战则给了掌机玩家以全新的体验，绝对精彩！

逆转裁判4

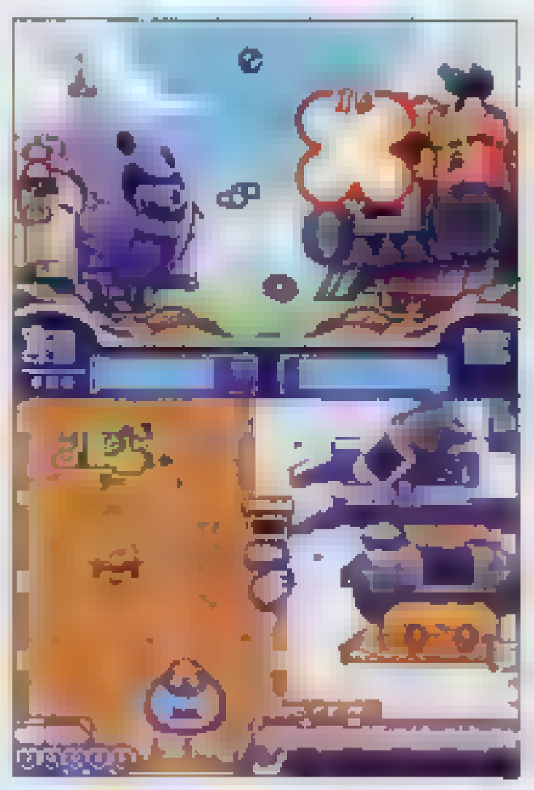
Capcom　　AVG

这个在世界各地都极受好评的法庭战斗AVG系列终于公布了NDS版的新作。虽然目前厂商只公布了游戏的暂定logo以及主角设计草图，但是FANS也总算可以放下心来不怕没有新作可玩了。目前可以确定的唯一情报就是本作的主人公将不再是前3作的成步堂龙一了。



史莱姆总动员2 大战车与尾巴团

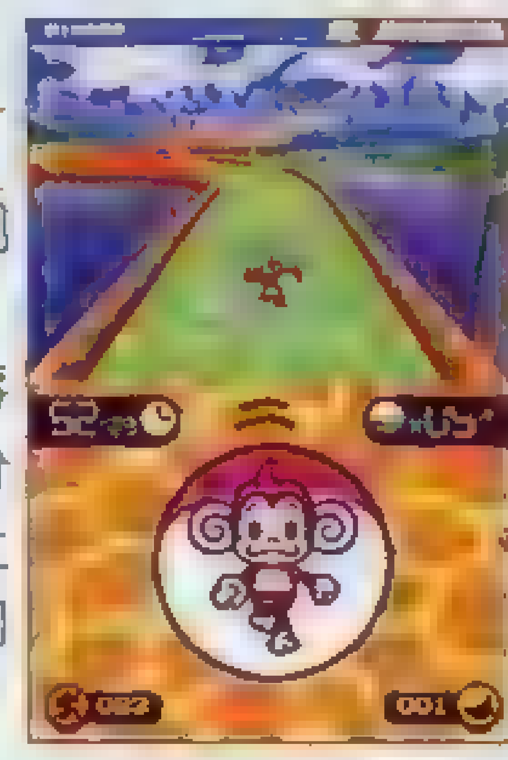
Square Enix　　AVG



由Square Enix人气宠物角色史莱姆为主角的游戏终于推出了第2作。GBA上的前作以其可爱的画面与简单的操作赢得了广大玩家的喜爱，可惜游戏的耐玩度略有不足。

超级猴球DS

SEGA　　PUZ



SEGA的《超级猴球》规则简单却又颇有一定难度，是很出色的动作解谜型游戏。这一次的NDS版将充分利用NDS的触摸屏机能，让玩家再一次体验这款可爱却又颇费脑筋的作品！

第三方发行的NDS软件列表（2005年内）

游戏名称	类型	厂商	预定发售日
前进！面包超人 黑包人大作战（暂名）	AVG	アガツマ	12月1日
滑雪少年大聚会	SPG	Atlus	11月24日
人生游戏DS（暂名）	TAB	Atlus	12月22日
翼之编年史	RPG	Arika	10月27日
七田氏训练法 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力	ETC	Interchannel	11月23日
七田氏训练法 右脑锻炼 瞬间胜负！集中力	ETC	Interchannel	11月23日
七田氏训练法 右脑锻炼 瞬间胜负！判断力	ETC	Interchannel	11月23日
可爱狗狗DS	SLG	MTO	未定
哈利·波特与火焰杯	ACT	EA	11月26日
模拟人生2 旅店人生	SLG	EA	12月8日
幸运星 可爱训练员	ETC	角川书店	12月1日
红侠乔伊 摩擦！	ACT	Capcom	11月2日
小小病毒	PUZ	Kids Factory	12月25日
CROCKET！DS 天空之勇者	A·RPG	Konami	11月24日
力量职棒 口袋版8	SPG	Konami	12月1日
钢铁之羽	A·RPG	Konami	12月15日
TAO 魔物之塔和魔法之卵	RPG	Koanmi	12月22日
日本职业麻将棋手会监修 职业麻将DS	TAB	Success	11月24日
漂亮！将棋老爹 和我决一胜负吧！	TAB	Success	11月24日
上海	PUZ	Success	12月
涂鸦解谜战 勇者王篇	ETC	Sunrise	11月10日
哈罗机器人 行动！！（暂名）	ACT	Sunrise	12月15日
史莱姆总动员2 大战车和尾巴团	A·AVG	Square Enix	12月1日
巫术* 绯红封印	RPG	Star Fish	11月24日
超级黑巴斯 活力抛竿	SLG	Star Fish	11月10日

游戏名称	类型	厂商	预定发售日
研修医 天堂独太2 生命之天平	AVG	Spike	10月20日
为你而生	ACT	SEGA	10月20日
索尼克 冲击	ACT	SEGA	11月23日
狂热噗哟噗哟2	PUZ	SEGA	11月24日
超级猴球DS	PUZ	SEGA	12月1日
甲虫王者 通向最伟大冠军之路DS	RPG	SEGA	12月8日
泡泡龙DS	ACT	Taito	11月24日
回转大滚动	ACT	Taito	12月1日
桌面游戏魂	TAB	Task	11月10日
SIMPLE DS系列 Vol.4 打砖头	ACT	D3 Publisher	10月27日
SIMPLE DS系列 Vol.5 网球	SPG	D3 Publisher	11月23日
SIMPLE DS系列 Vol.6 同乐游戏	ETC	D3 Publisher	11月23日
SIMPLE DS系列 Vol.7 族车小子	RAC	D3 Publisher	12月22日
漫画家出道物语DS 向往！漫画家育成游戏	AVG	TDK CORE	11月3日
拜托了己之韵 梦之国大冒险	ACT	TDK CORE	12月15日
暴风雨之夜	ACT	TDK CORE	12月15日
机兽传说DS 阿卡迪亚传奇	RPG	Tomy	12月1日
龙珠Z 舞空烈战	FTG	Bandai	年末
俏丽搭档 在DS上合力大战	ACT	Bandai	12月1日
冒险王比特 魔人对猎人	A·RPG	Bandai	11月17日
福星小子 无休止的夏天	AVG	Marvelous	10月20日
牧场物语 精灵驿站 女生版	SLG	Marvelous	12月8日
伦敦奇谭 迷宫的洛莉塔	A·RPG	Megacyber	10月13日
甲虫格斗 M-1大奖赛	ETC	Pocket Company	11月[illegible]4日

异度传说Ⅰ·Ⅱ

Namco　RPG

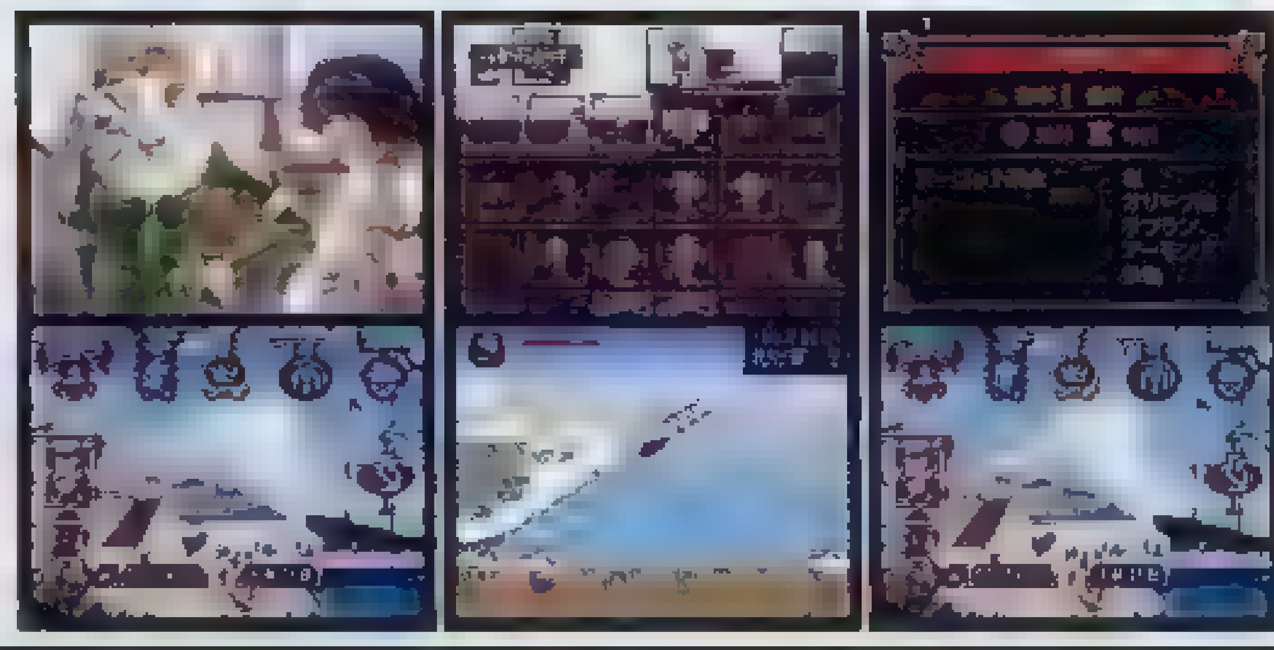


《异度传说》一直以来都是一个备受争议的系列，其壮阔的世界观设定、厚重的游戏氛围使得它在赢得广泛关注的同时也丧失了一部分喜欢轻松气氛的玩家，销量上总不能令人满意。这一次Namco决定在NDS上推出系列前两作的合集，无疑令很多人都感到吃惊。目前已知，游戏将会重新制作战斗部分，并增加一些原始版本所没有独特插画，而剧本方面也会进行一定程度的微调。如果有玩家觉得NDS上缺少RPG力作，那么请不要错过这款《异度传说Ⅰ·Ⅱ》！

大航海时代DS

Koei　SLG

光荣的《大航海时代》一直都拥有很多FANS，对于家用机玩家来说，SFC和MD上的2代大概是最令人怀念的。如今，NDS的玩家也可以玩到这个系列的最新作了。根据目前公布的图片来看，本作将是4代的移植版。

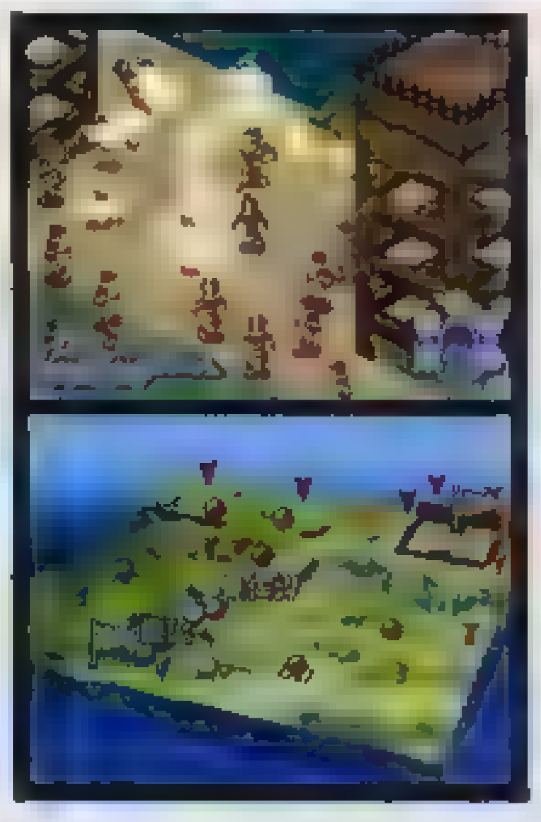




天诛DS

FromSoftware　ACT

前一段时间PSP版的《天诛 忍大全》并没有赢得什么好评，但是FromSoftware仍然坚持不懈地公布了这款NDS版。从目前公布的几张图片来看，游戏的玩法会和标准的《天诛》有所不同，在进行暗杀和格斗时很有可能会利用触摸屏进行直接操作。



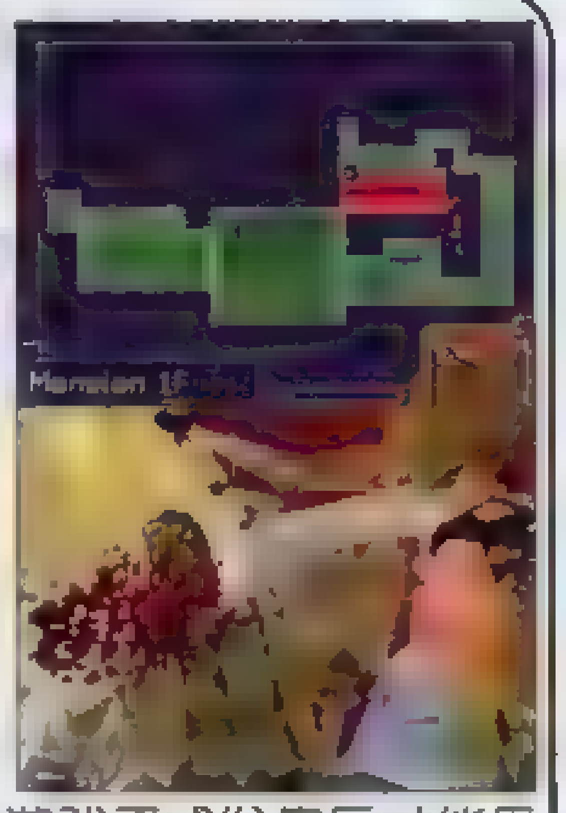
真·三国无双DS

Koei　RPG

“《真·三国无双》系列”一向是抢钱的高手，所以这次的NDS版自然也早在玩家的预料中了。从这次公布游戏图片中我们可以看出，游戏的基本系统和之前的GBA版并无太大差别，而且画面也只是将GBA的纯2D变成了现在的伪3D而已。尽管如此，我们还是相信本作正式推出时依然能够获得不错的销量！

生化危机 死寂

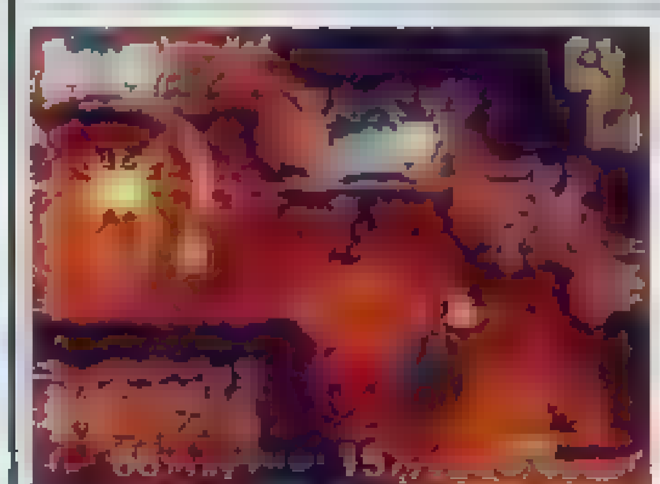
Capcom　AVG



对于NDS玩家来说，看到初代《生化危机》移植或许是一件很开心的事情，只是实在很难想象以NDS的3D机能来表现的实际游戏画面。新加入的刀战究竟能不能赋予游戏以新的玩法，这一切都要等游戏正式发售后才能见分晓了！

圣剑传说DS

Square Enix　A·RPG



沉寂已久的“《圣剑传说》系列”终于有了新的动向。这次NDS版的《玛娜之子》预计于２００５财年冬发售。从目前的情报来看，游戏将延续GBA《新约 圣剑传说》的风格，以３名不同职业的主角来发展剧情。而本作的画面特效将比GBA版强化很多！

第三方发行的NDS软件列表(2006年预定)

游戏名称	类型	厂商
明山英男的IQ教师DS	ETC	IE Institute
神林式脑力开发法 右脑小子DS	ETC	IE Institute
怪物召唤师(暂名)	SLG	Arting
Q版赛车(暂名)	ACT	Atlus
真·女神转生DS(暂名)	RPG	Atlus
动作游戏(暂名)	ACT	Alpha Unit
悠远迷宫	RPG	Interactive Brains
玩具头世界	ETC	Interactive Brains
SNK对CAPCOM 卡片斗士DS	TAB	SNK Playmore
阳光极限乐园 在主题公园玩耍吧(暂名)	SPG	MTO
茶犬DS(暂名)	ETC	MTO
GT-D 竞速(暂名)	RAC	MTO
生化危机 死寂	AVG	Capcom
逆转裁判4	AVG	Capcom
绝体绝命危险老爷子	ACT	Kids Station
战斗员山田一2(暂名)	ACT	Kids Station
三国志DS	SLG	Koei
大航海时代DS(暂名)	SLG	Koei
真·三国无双DS	ACT	Koei
信长之野望DS(暂名)	SLG	Koei
胜利十一人DS(暂名)	SPG	Koei
力量职棒 口袋版 系列新作	SPG	Konami
我们的太阳DS(暂名)	A·RPG	Konami
游戏王 系列新作	TAB	Konami
恶魔城Dracula 系列新作	ACT	Konami
圣剑传说DS 玛那之子	A·RPG	Square Enix
勇者斗恶龙 怪物篇新作(暂名)	RPG	Square Enix
最终幻想 水晶编年史(暂名)	RPG	Square Enix
最终幻想Ⅲ	RPG	Square Enix
拉力DS(暂名)	ACT	Spike

游戏名称	类型	厂商
职业摔角(暂名)	ACT	Spike
死神BLEACH DS 翱翔于苍天的命运	FTG	SEGA
哆啦A梦 野比太的恐龙2006 DS	RPG	SEGA
不可思议的迷宫 风来之西林DS(暂名)	RPG	SEGA
失落的魔法	A·RPG	Taito
彩虹岛DS(暂名)	ACT	Taito
怪物农场 狂欢节	RPG	Tecmo
动作游戏(暂名)	ACT	Now Production
问答小子(暂名)	PUZ	Namco
右脑达人 爽解！大家来找碴博物馆(暂名)	ETC	Namco
异度传说Ⅰ·Ⅱ	RPG	Namco
DS传说 系列新作(暂名)	RPG	Namco
天外魔境Ⅱ 战国万丸	RPG	Hudson
解谜系列Vol.1 填字游戏	PUZ	Hudson
解谜系列Vol.2 拼图游戏	PUZ	Hudson
解谜系列Vol.3 九宫填数	PUZ	Hudson
炸弹人物语	RPG	Hudson
桃太郎电铁世界(暂名)	TAB	Hudson
机动剧团哈罗团长 高达麻将DS	TAB	Bandai
日本烧烤！游戏1号 顶上决战！	TAB	Bandai
KEROKERO7	ACT	Bandai
样本系列(暂名)	ETC	Bandai
SD高达新作	ACT+SLG	Bandai
超级机器人大战(暂名)	S·RPG	Banpresto
天诛DS(暂名)	ACT	FromSoftware
异类接触	RPG	Marvelous
伊苏 战略版	未定	Marvelous
对战解谜	PUZ	Megacyber
运动	ACT	YUKE'S

生化危机 4

10.25

推荐度 S | PS2 | ◆Capcom | ◆39.99 美元

ACT | ◆无对应周边 | MATURE 17+ M 17岁以上玩家对应

《生化危机4》的PS2版终于要来了！和NGC版比起来，虽然PS2版的画面确实有一定程度的缩水，但完全可以忽略不计，而PS2版增加的新要素更加吸引人。除了新增的武器和服装外，更令人在意的是新增的"另一项指令"模式。在此模式中玩家可以操纵艾达在暗中帮助里昂，从剧情上来说是一次补完。而艾达的玩法和里昂也有很大区别，她可以使用火药弩等专用武器，此外还可以凭借飞爪去一些里昂无法到达的地点。就算你玩过NGC版也不能错过这次的PS2版！





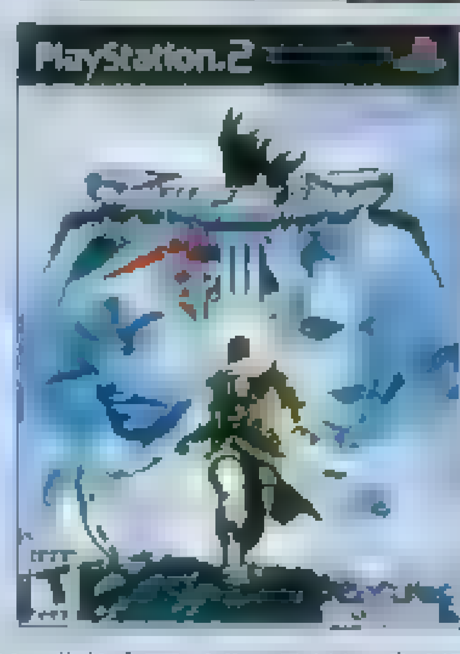
灵魂能力Ⅲ

10.25

推荐度 S | PS2 | ◆Namco | ◆49.99 美元

FTG | ◆无对应周边 | TEEN T 13岁以上玩家对应

本作是Namco完全为PS2原创的作品，甚至连相应的街机版也没有发售。实际上，本作可以看成是《灵魂能力Ⅱ》的完全版，在剧情上本作补完了2代遗留下来的一些漏洞。可使用的人物方面，本作新增了缇拉、雪华和扎萨拉梅尔以及可使用所有武器的武王和新的BOSS深渊。除了传统的对战模式外，全新的角色创造模式、故事模式以及战略模式都使得游戏本身的耐玩度大幅提升。而经典的画廊模式的回归也使得游戏的收藏度直线飚升。一句话，喜欢《灵魂能力》就绝对不能错过！





瑞奇：死锁

10.25

推荐度 A | PS2 | ◆SCEA | ◆49.99 美元

ACT | ◆无对应周边 | TEEN T

本系列以大量高科技的武器，以及瑞奇与他的搭档叮当在宇宙的各个星球中解决事件的有趣经历而深受动作玩家喜爱。而在系列第4作的本作中，瑞奇将独自一人与两名机器人在被困的竞技场星球上冒险。由于穿上了强力的装甲，这次瑞奇拥有的火力将会是以往的一倍以上，而控制同伴机器人解谜也成为了新作的一大新要素。在他们解谜的同时也要消灭前来阻止的敌人，战斗的乐趣也因此大大提升。更多强力的乘坐物将会出现在本作中：机械蜘蛛、飞船、空中机动车等应有尽有。系列FANS绝对不能错过哦！





新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005年10月25日～2005年12月22日。

◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年10月19日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	809.10元人民币
100日元	7.01元人民币
100欧元	971.08元人民币
100港币	104.27元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB

发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
10月					
25日	灵魂能力Ⅲ	Soul Calibur Ⅲ	Namco	FTG	49.99美元
25日	生化危机4	Resident Evil 4	Capcom	ACT	39.99美元
25日	瑞奇：死锁	ratchet：Deadlock	SCEA	ACT	49.99美元
27日	SEGA AGES 2500系列 Vol.20 太空哈利！Ⅱ	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーⅡ スペースハリアーコンプリートコレクション	SEGA	STG	2500日元
27日	咸蛋超人 Fighting Evolution Rebirth	ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth	Banpresto	ACT	6800日元
27日	义经英雄传 修罗	义经英雄传 修罗	From Software	ETC	4800日元
27日	旺达与巨像	ワンダと巨像	SCE	ACT	6800日元
27日	梦幻模拟战Ⅲ	ラングリッサーⅢ	Taito	S・RPG	5800日元
27日	交响诗篇EUREKA SEVEN TR1 NEW WAVE	エウレカセブン TR1：NEW WAVE	Bandai	A・RPG	6800日元
27日	炼金工作室1・2 玛丽＋艾莉	アトリエ マリー＋エリー ザールブルグの炼金术师1・2	Gust	RPG	6800日元
27日	秋之回忆 #5 断开的胶卷	Memories Off #5 とぎれたフィルム	Kid	AVG	6800日元
11月					
1日	恶魔城：暗黑的诅咒	Castlevania：Curse of Darkness	Konami	ACT	49.99美元
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007：From Russia With Love	EA	ACT	49.99美元
1日	忍者神龟3 变种噩梦	Teenage Mutant Ninja Turtles 3：Mutant Nightmare	Konami	ACT	29.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2：Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线Ⅱ	Star Wars：Battlefront Ⅱ	Lucas Arts	FPS	49.99美元
3日	高速机动队 世界超级警察	高速机动队 World Super Police	Jaleco	ACT	6800日元
7日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix：Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	49.99美元
8日	真名法典 血月	Magna Carta：Tears of Blood	Atlus Co.	RPG	54.99美元
10日	风雨来记2	风雨来记2	Fog	AVG	6800日元
10日	忍道 戒	忍道 戒	Spike	A・AVG	6800日元
14日	潜龙谍影3 生存	Metal Gear Solid 3：Subsistence	Konami	ACT	49.99美元
14日	快打旋风 适者生存	Final Fight：Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime：New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49.99美元
15日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
17日	KERORO军曹 乱七八糟乱斗王朝Z	ケロロ軍曹メロメロバトルロイヤルZ	Bandai	ACT	4800日元
17日	机动战士高达SEED 联合vs扎夫特	机动战士ガンダムSEED 連合vs Z.A.F.T.	Bandai	ACT	6800日元
17日	beatmania Ⅱ DX 10th style	beatmania Ⅱ DX 10th style	Konami	MUG	6980日元
22日	勇者斗恶龙Ⅷ	Dragon Quest Ⅷ：Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	49.99美元
23日	.hack//断片	.hack//fragment	Bandai	RPG	6800日元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE パイレーツカーニバル	Bandai	ACT	5800日元
23日	灵魂能力Ⅲ	ソウルキャリバーⅢ	Namco	FTG	6800日元
23日	瑞奇与叮当4	ラチェット＆クランク4th ギリギリ银河のギガバトル	SCE	ACT	5800日元
24日	战神	战神 ーいくさがみー	Genki	ACT	6800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元
24日	恶魔城Dracula 暗之咒印	悪魔城ドラキュラ ー暗の咒印ー	Konami	ACT	6980日元
预定	幕末浪漫 月华之剑士 1&2	幕末浪漫 月华の剑士 1&2	SNK Playmore	FTG	3800日元
12月					
1日	义经纪	义経紀	Banpresto	ACT	6800日元
1日	生化危机4	バイオハザード4	Capcom	ACT	6800日元
1日	焰	HOMURA	Taito	STG	6800日元
1日	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	Konami	ACT	6980日元
6日	波斯王子3 王者无双	Prince of Persia 3：The Two Thrones	Ubisoft	ACT	49.99美元
8日	如龙	龍が如く	SEGA	A・AVG	6800日元
15日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	Namco	RPG	6800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元
22日	潜龙谍影3 生存	メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	Konami	ACT	售价未定

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
17日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 红色救助队	ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Nintendo	A・RPG	4800日元
23日	洛克人EXE6 电脑兽法路萨	[illegible]エグゼ6 电脳獣ファルザー	Capcom	A・RPG	4800日元
23日	洛克人EXE6 电脑兽古雷伽	[illegible]エグゼ6 电脳獣グレイガ	Capcom	A・RPG	4800日元
1日	超级大金刚3	[illegible]	Nintendo	ACT	[illegible]
8日	召唤之夜 铸剑物语 原石	サモンナイトクラフトソード物語 はじまりの石	Banpresto	RPG	[illegible]
12日	最终幻想Ⅴ	Final Fantasy Ⅳ	Square Enix	RPG	4800日元

©2005 Capcom Entertainment Inc. All Rights Reserved.©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. ©Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
11月					
1日	星球大战 战斗前线 II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
2日	迷你机动警察	机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	[illegible]	AVG	4800日元
10日	金色的琴弦	金色のコルダ	Koei	SLG	4800日元
14日	古惑狼 团队赛速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元
15日	街头霸王 ZERO 3 再度升级	Street Fighter Alpha 3 Double Upper	Capcom	FTG	39.99美元
17日	TALKMAN	TALKMAN	[illegible]	ETC	5800日元
23日	英雄传说V 海之槛歌	英雄传说 ガガーブ トリロジ 海の檻歌	[illegible]	RPG	4800日元
23日	牧场物语 中秋满月 男生女生版	牧场物语 ハーベストムーン ボーイ & ガール	[illegible]	SLG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟 2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元
24日	FIFA 06	FIFA 06	Electronic Arts	SPG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA	ACT	49.99美元
1日	使命召唤 2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线 II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
7日	马里奥聚会 7	Mario Party 7	Nintendo	TAB	49.99美元
10日	牧场物语 幸福的诗 世界版	牧场物语 しあわせの詩 for ワールド	MMV	SLG	4800日元
10日	[illegible]	マリオパーティ7	Nintendo	TAB	5800日元
15日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	[illegible]	SPG	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49.99美元
23日	海贼王 海盗狂欢节	ONE PIECE [illegible]	[illegible]	ACT	5800日元
12月					
1日	SD高达 扭蛋战争	[illegible]	Bandai	[illegible]	6800日元
8日	死神 BLEACH 面向黄昏的死神	BLEACH 黄昏にまみえる死神	SEGA	FGT	5800日元
15日	刺猬阴影	シャドウ・ザ・ヘッジホッグ	SEGA	ACT	6800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2日	红侠乔伊 嘣嘣	ビューティフル ジョー スクラッチ!	Capcom	ACT	4800日元
3日	谁都能玩的桌面游戏大全	だれでもアソビ大全	[illegible]	TAB	3800日元
10日	大人的 DS 高尔夫	大人のDSゴルフ	[illegible]	SPG	4800日元
14日	马里奥赛车 DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	34.99美元
15日	索尼克冲击	Sonic Rush	SEGA	ACT	34.99美元
17日	冒险王比特 魔人 vs 狩猎战士们	冒险王ビィト ヴァンデル vs バスターズ	[illegible]	A·RPG	售价未定
17日	口袋妖怪 不可思议的迷宫 蓝色救助队	[illegible] 不思议 [illegible] 青 [illegible] 救助队	Nintendo	A·RPG	4800日元
21日	马里奥与路易 RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34.99美元
23日	来吧！动物之森	おいでよ どうぶつの森	[illegible]	ETC	4800日元
23日	可爱哈姆太郎 谜之小Q 云上的? 城	とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の? 城	Nintendo	AVG	4800日元
24日	狂热噗哟噗哟 2	ふよふよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
1日	恶魔城 暗黑的诅咒	Castlevania Curse of Darkness	Konami	ACT	49.99美元
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007 From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤 2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线 II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
2日	BEAT DOWN	BEAT DOWN	Capcom	ACT	6800日元
8日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	模拟人生 2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
14日	快打旋风 适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	[illegible]	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime, New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	[illegible]	SEGA	ACT	6800日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
15日	死或生 4	Dead or Alive 4	Tecmo	FTG	59.99美元
15日	死刑犯：原罪	Condemned Criminal Origins	SEGA	ACT	59.99美元
22日	哥谭赛车计划 3	Project Gotham Racing 3	Bizarre	RAC	59.99美元
22日	完美黑暗 零	Perfect Dark Zero	Microsoft	ACT	59.99美元
22日	上古卷轴 IV 湮灭	The Elder Scrolls IV Oblivion	2K Games	RPG	59.99美元
22日	极品飞车 头号通缉	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	RAC	59.99美元
22日	麦登 NFL06	Madden NFL 06	EA Sports	SPG	59.99美元
22日	FIFA 06 通向世界杯之路	FIFA 06 Road to FIFA World Cup	EA Sports	SPG	59.99美元
22日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	59.99美元
22日	NBA 2K6	NBA 2K6	2K Sports	SPG	59.99美元
22日	NBA Live 06	NBA Live 06	EA Sports	SPG	59.99美元
22日	使命召唤 2	Call of Duty 2	Activision	FPS	59.99美元
22日	雷神之锤 4	Quake 4	Activision	FPS	59.99美元
22日	卡美奥：元素之力	Kameo: Elements of Power	Microsoft	ACT	59.99美元
22日	托尼·霍克的美国荒地	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	SPG	59.99美元
22日	上旋高手 2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
22日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 06	Tiger Woods PGA Tour 06	EA Sports	SPG	59.99美元

©Sony Computer Entertainment Inc.© 2005 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.©1986 2005 Konami

旺达与巨像 10.27

推荐度 A | PS2 | ◆SCE | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 12 | 12岁以上玩家对应



由《ICO》原班人马制作的另一款奇幻风格的原创动作冒险游戏。本作的故事不再是发生在封闭神秘的城堡，而是在广袤无垠的荒野，故事的主人公旺达为了拯救失去魂魄的女孩，只身前往边境的“远古之地”，与体形庞大的“巨像”战斗，而且巨像的种类很丰富，地上走的、天上飞的、水里游的……从公布的画面上看，游戏在色



彩方面的应用十分巧妙，画风也较接近《ICO》的奇幻风格，平淡中总是透着一丝诡秘的味道。另外港台地区将同步发售游戏的繁体中文版，大家不要错过！

007：来自俄罗斯的爱情 11.01

推荐度 A | PS2 | ◆EA Games | ◆49.99美元 | ACT | ◆另有Xbox版、NGC版 | T | 13岁以上玩家对应



改编自同名电影的“《007》系列”游戏。电影原作上映于1963年，是由著名影星肖恩·康纳利主演，讲述了007在前苏联执行窃取密码任务时发生的传奇故事。借由前代作品《007：所有或一无所有》的优异表现，本作将继续由电影全套班底出演，借助高超的电脑技术，那个年代的诸位明星都将再次现身于荧幕，而007自然



是由被誉为“最有魅力的007扮演者”肖恩·康纳利亲自操刀。游戏以第三人称的动作为主，加入了射击、驾驶、潜入等多种游戏要素，是你不可不玩的超级大作。

恶魔城 暗黑的诅咒 11.01

推荐度 A | PS2 | ◆Konami | ◆49.99美元 | A·RPG | ◆另有Xbox版 | T | 13岁以上玩家对应



真正由《月下夜想曲》原班人马开发的A·RPG版《恶魔城》正统续作！惟一的不同之处就是，本作依然延续《恶魔城 真实的叹息》的全3D画面。游戏既保留了《真实的叹息》式的连续攻击系统，也引入了《月下》的多种武器装备系统，玩家可以使用各种武器打出不同的华丽连续技。本作的最大特色是新增



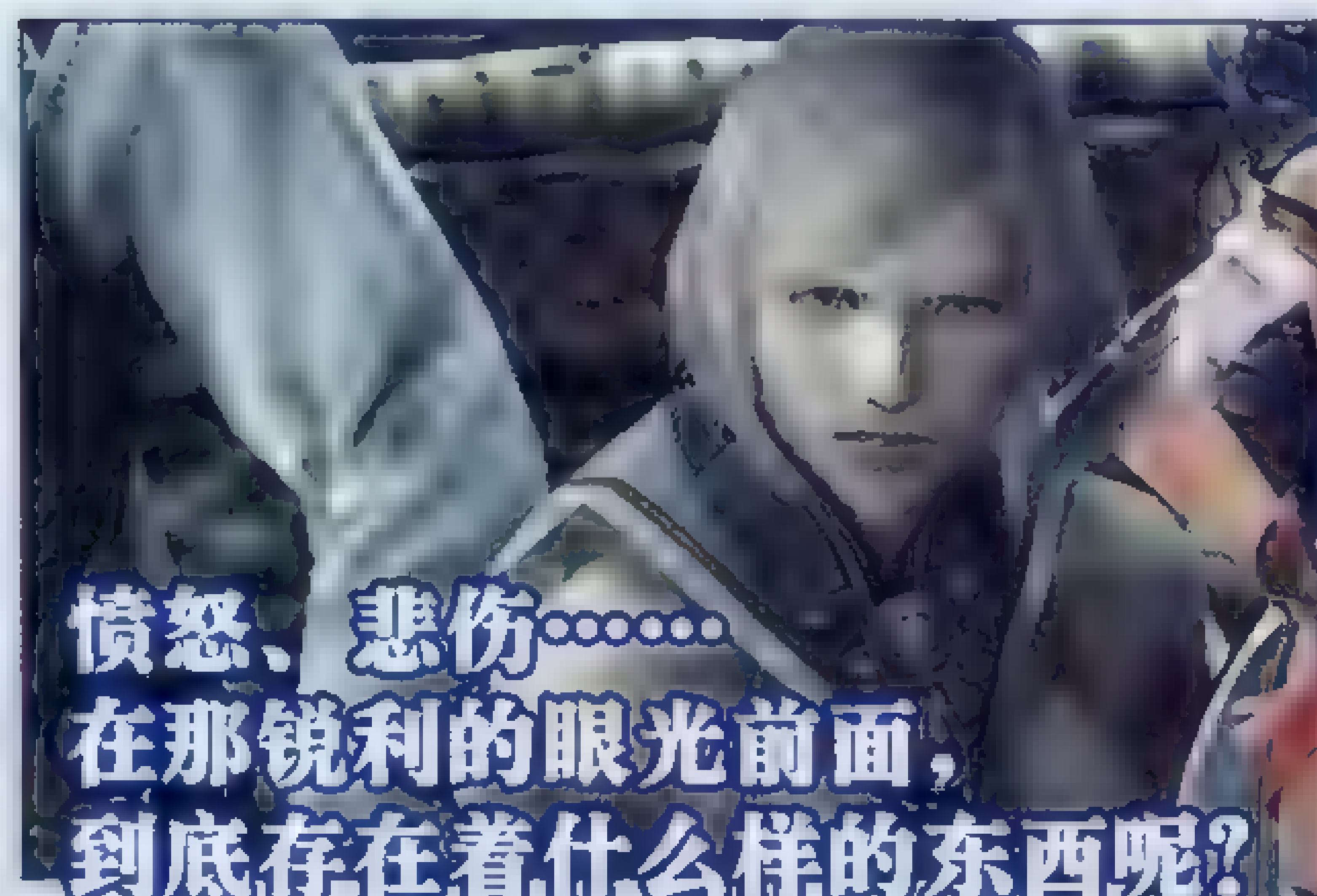
的使魔系统，召唤出来的使魔会追随主角左右，帮助主角战斗、协助主角解谜，十分实用。小岛文美和山根美智留的强强联手将再度给玩家带来视听上的顶级享受！11月1日，不见不散！

文 邪魔天使

最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII	预定2006年3月16日	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

在日本，能够声称肯定过百万的作品并不多，但《最终幻想》(以下简称《FF》)绝对是其中的一个。虽然不知道将发售日定在2006年3月16日会让多少玩家失望，不过能够知道具体的发售时间已经很不错了，《FF》史上还没有哪一作能够像《FFXII》这样跳票这么多次了。制作人由松野泰己换成河津秋敏也许会让玩家紧张一阵子，毕竟那个“因为身体健康原因而提出休假”的理由是那么牵强，但作品已经制作了这么久，基本的概念已经成形，所以我们也不用太担心，还是老老实实地等明年3月16日快点到吧。







艾雪 Ashe

达尔玛斯卡王国的正统王位继承人，在达尔玛斯卡王国与阿尔克迪亚帝国的战斗中她失去了国家与亲人。因为自己的无力，艾雪感到很耻辱，因此她建立了解放祖国的抵抗组织。

祖国与亲人被帝国夺走
她面对帝国，继续孤独地战斗着





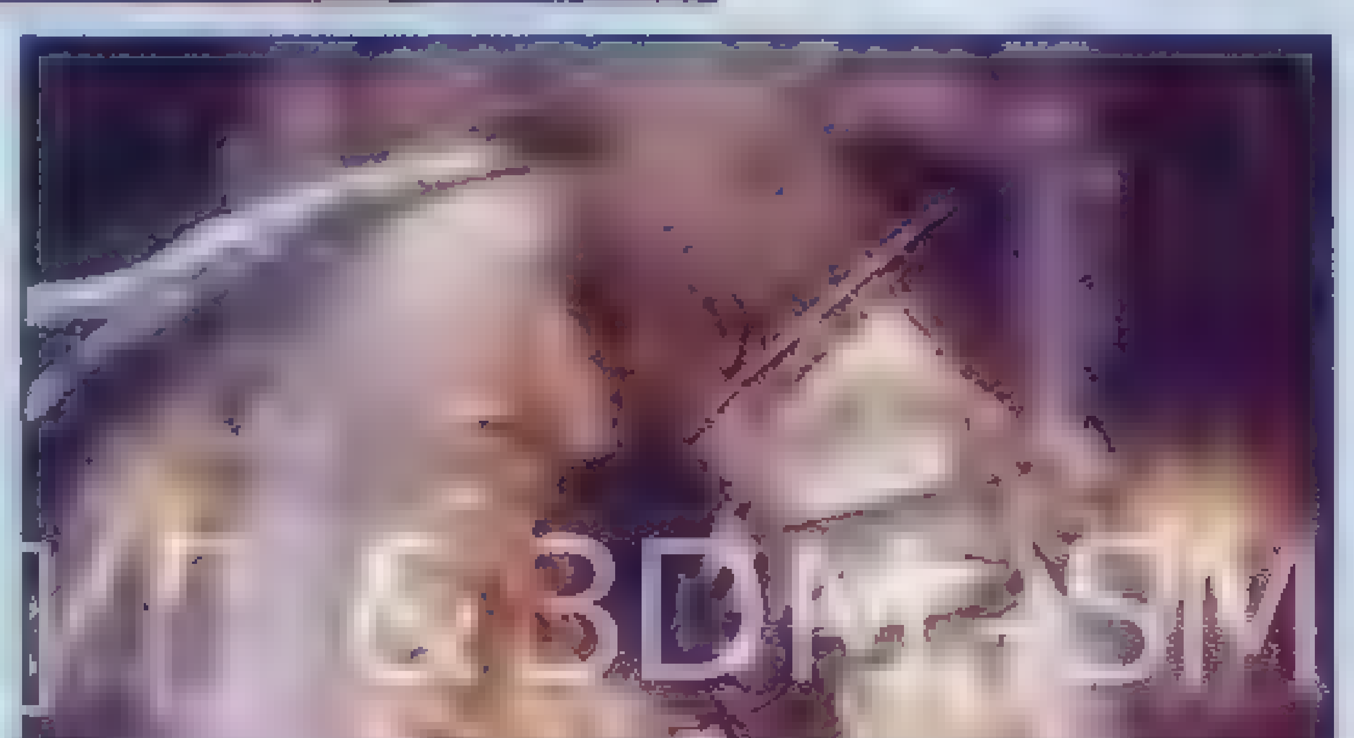
阿尔克迪亚帝国入侵前的达尔玛斯卡王国

在被帝国入侵前，作为王位正统继承人的艾雪过着幸福的生活。在之前公布的影像中我们可以看到她参加阅兵式的曼妙身影，而且在她旁边那位男性俨然一副未婚夫的样子。原本以为这样的幸福会一直持续下去，却不知道帝国的进攻将她的一切都夺走了，之后她不得不投入到残酷的战争中去……



这样的幸福并没有持续太长的时间……

▶艾雪身边的这位男性看样子应该是他的未婚夫，不知道在帝国入侵的时候他发生了什么。从之后艾雪一个人单独行动的情况来看，他的结局不容乐观。不会以后会成为主人公的敌人出现吧？



©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved
CHARACTER DESIGN Akihiko Yoshida

▼艾雪独自一人面对帝国的士兵，看得出她应该是一名剑术高手，不过现在处于寡不敌众的状态。

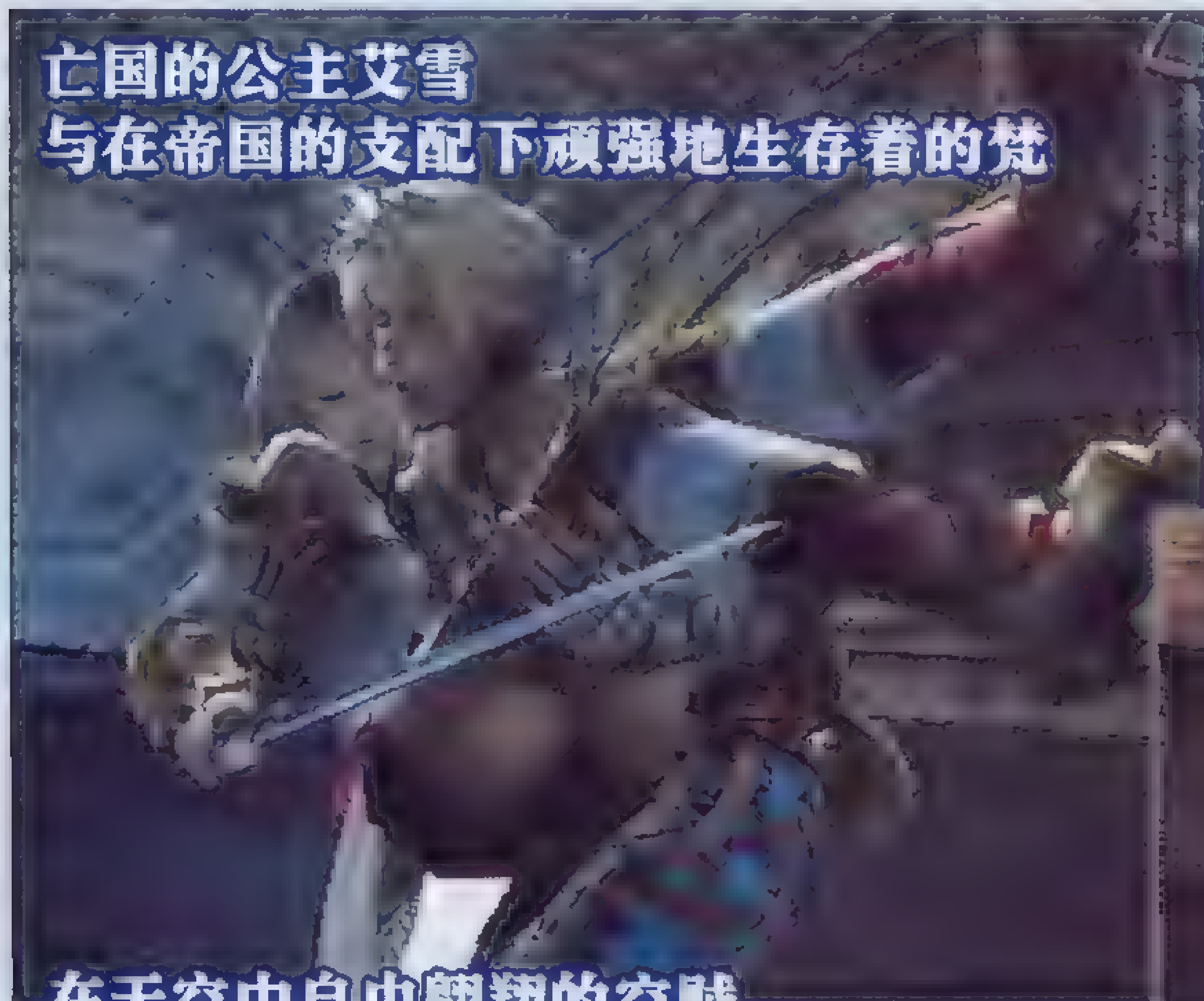


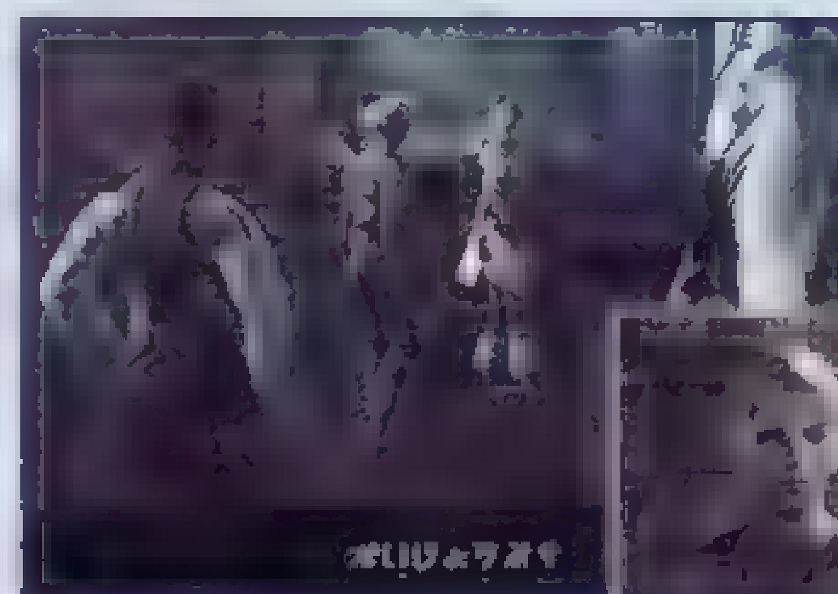


▲虽然击倒了第一批敌人，但后面的敌人已经追了上来，这时从下方传来了声音。



亡国的公主艾雪
与在帝国的支配下顽强地生存着的梵





◀看得出这时巴尔福雷和芙兰已经和梵在一起了，看得出他们是有另外的目的而进入下水道从而与艾雪相遇的。



艾雪称自己叫阿玛利娅
隐瞒了自己的身分



在天空中自由翱翔的空贼
故事的一切始于他们那不可思议的相会

为《最终幻想XII》演唱主题曲的天使——安吉拉·亚纪



[illegible]吉拉从15岁开始就在美国生活，在那里生活了13年。以职业音乐人为目标的安吉拉从华盛顿DC的大学毕业后并没有立刻走上音乐的道路，而是担任了一名职业女性。但她对音乐的热情始终没有断过。在经过了一番思想斗争后她毅然辞去了原有的职位，开始了音乐创作。为了音乐她甚至还当过女服务员，一小时只有2美元的工资。但在她不懈的努力下，终于有了回报。被誉为《FF》音乐之父[illegible]XII》主题曲的演唱者。另外，安吉拉还弹有一手非常漂亮的钢琴，相信在这首曲子里我们可以听到她[illegible]。[illegible]月14日，[illegible]人单曲《HOME》，这也是[illegible]这首单曲命名为「HOME」，[illegible]是因为这首歌表达了[illegible]



拉蒙



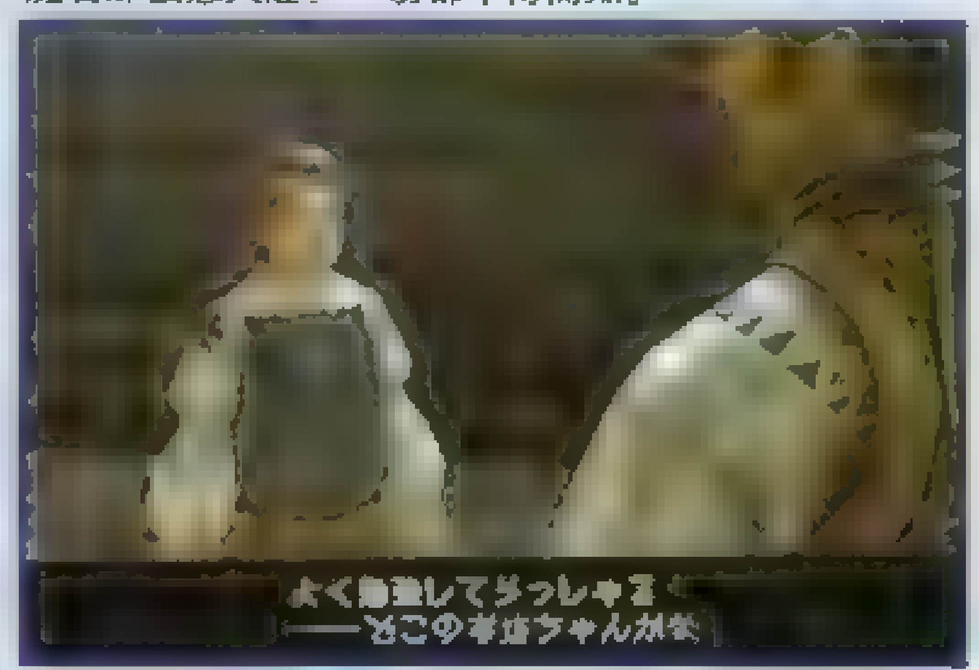
这是一名新公布的角色，在游戏中他是暂时与梵一行同行的少年。一开始梵他们对于这名少年的年龄、出身国等情况一切都不知道，只是从他那华贵的衣服和胸前类似纹章一样的装饰物可以猜测他是出身贵族家庭。与他年纪尚轻相反，拉蒙的性格稳重，谈吐也尽显非同凡响的智慧，这让梵反而显得像个小孩子了。面对空贼巴尔福雷他毫不畏惧，并提出与他们同行，其胆识可见一斑。拉蒙最大的谜团就是他对有关魔石的知识非常丰富，对于这样小小的年纪却拥有如此渊博的知识，以及他神秘的身分，巴尔福雷感到有些不安。

其实拉蒙的真实身分是维因的弟弟，也就是帝国的王子，他真正的名字叫拉萨。



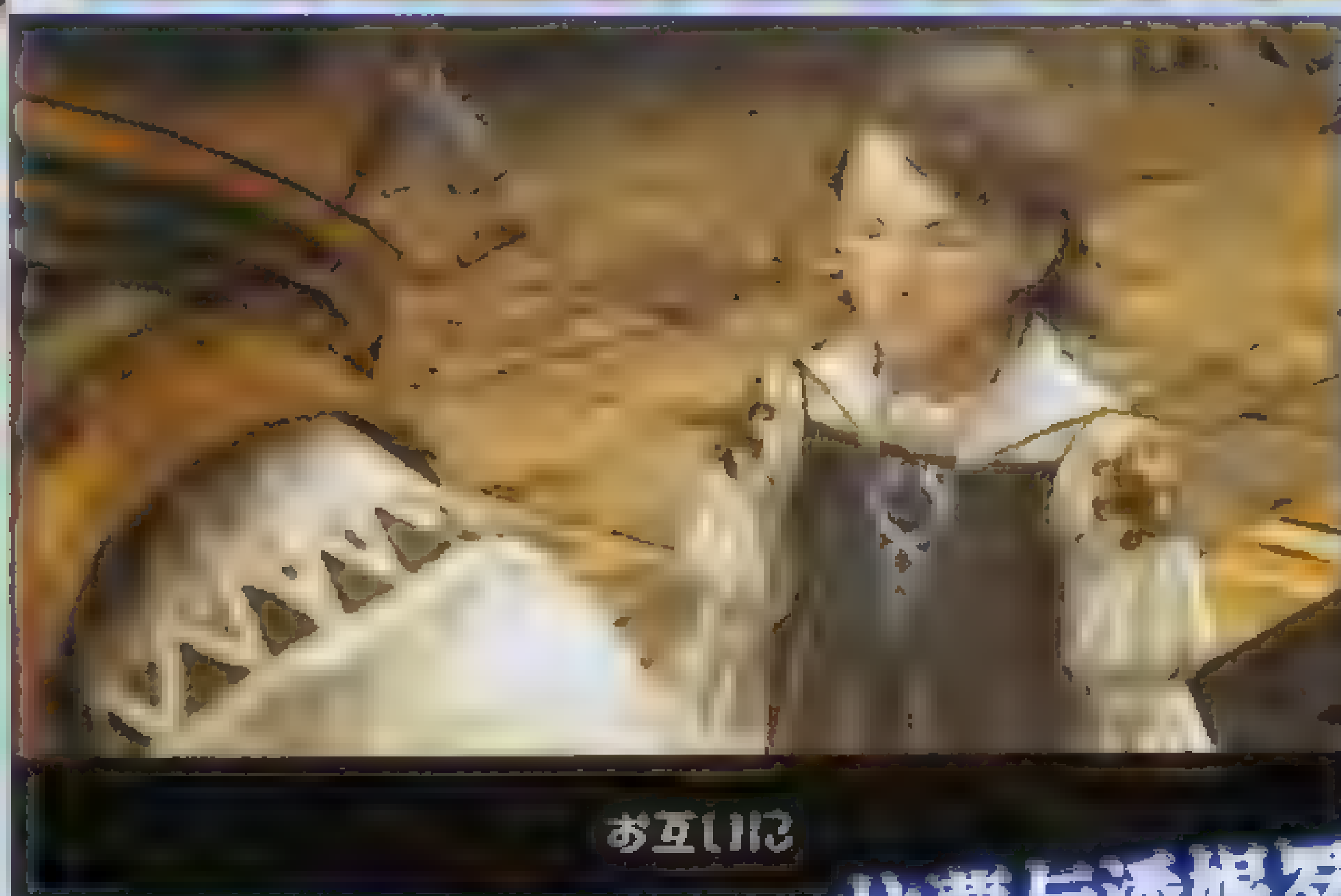
▲面对陌生的梵一行拉蒙没有丝毫胆怯，并提出与他们一起前往魔石矿。拉蒙的目的到底是什么？为什么他对魔石那么感兴趣？一切都不得而知。







▲小小年纪就对魔石有很深刻的了解，这让巴尔福雷产生了戒心，因此他也经常讽刺拉蒙。

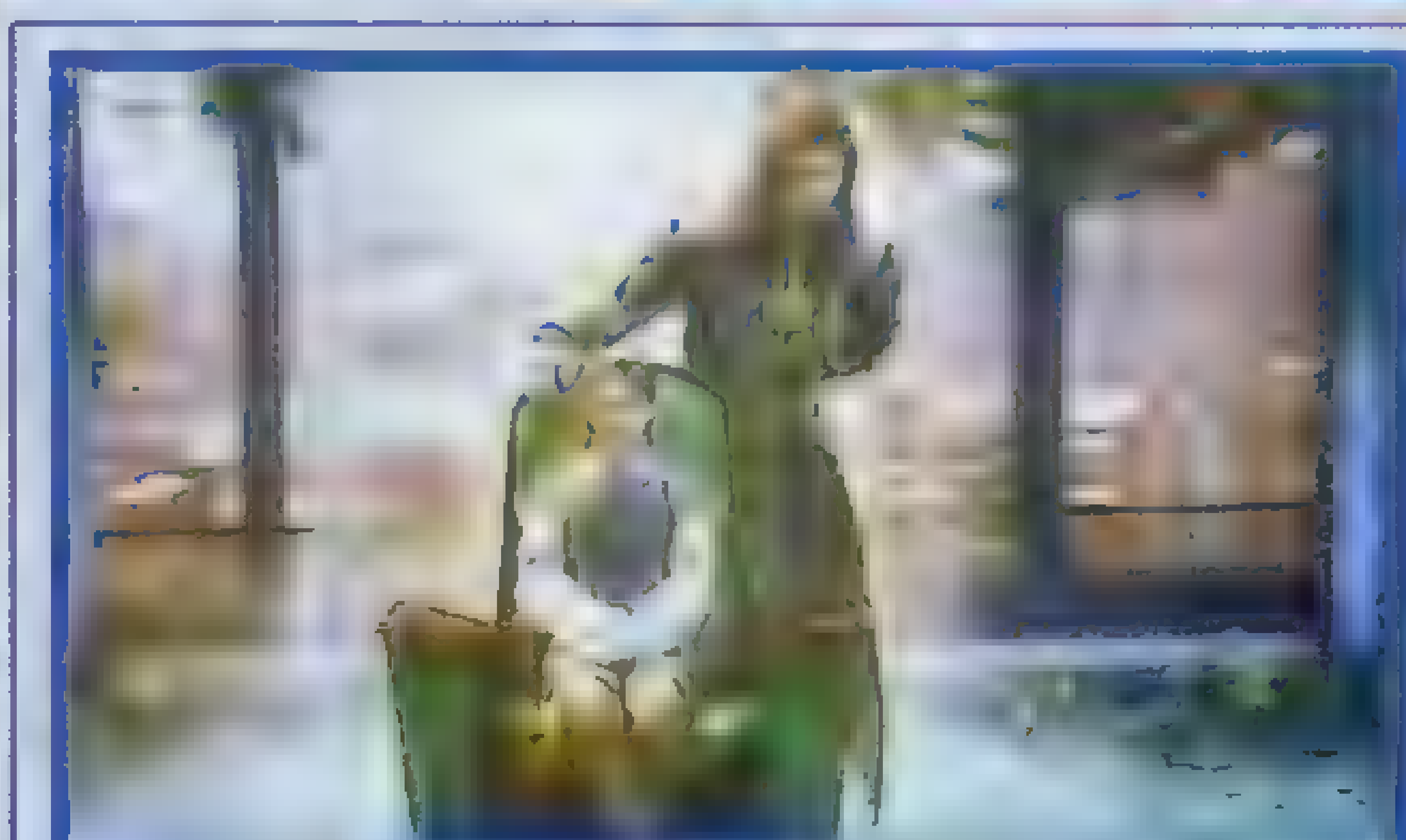




拉蒙与潘妮罗似乎有着非同寻常的关系



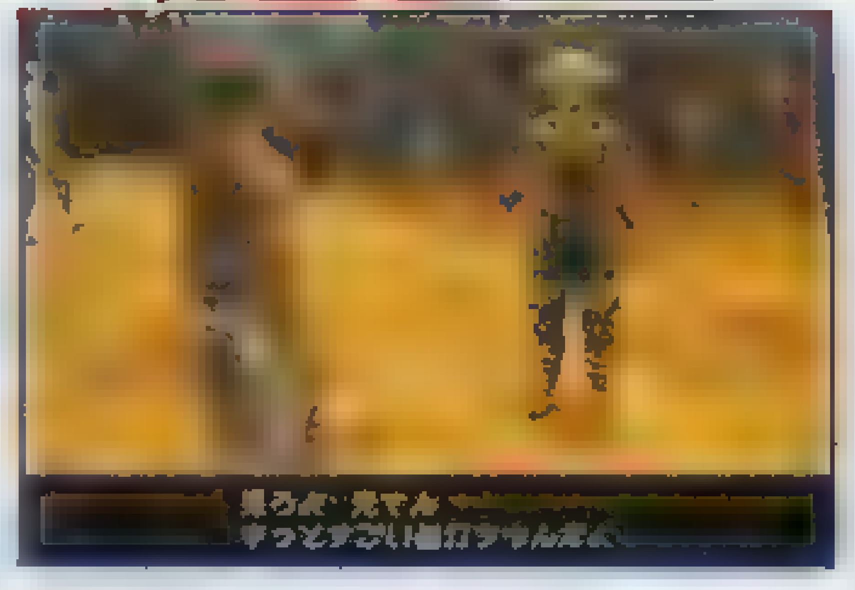
裁判对拉蒙也很感兴趣，这名少年的真实身分到底是什么？

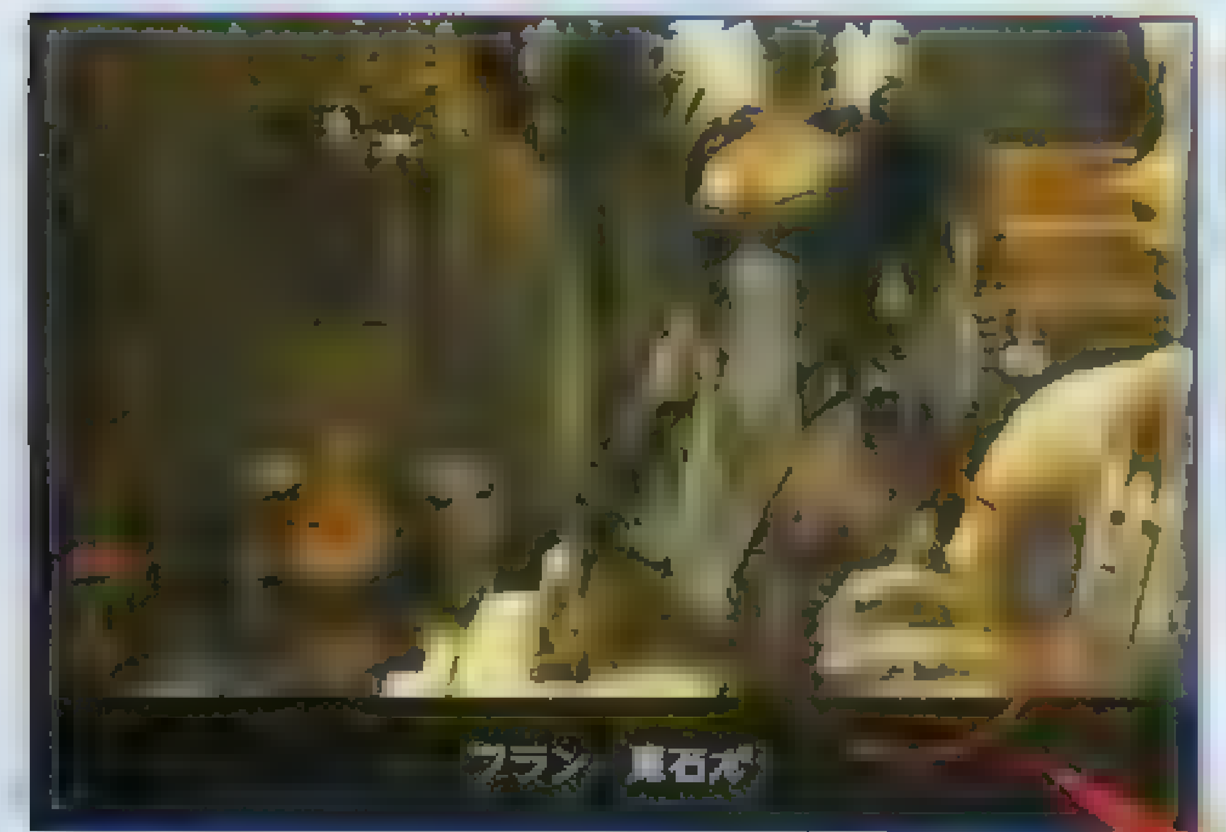


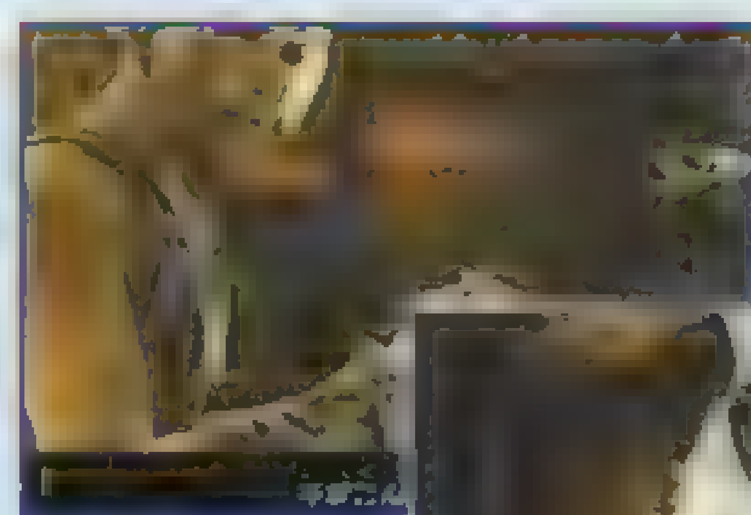
拉蒙虽然外表看上去是个没有缚鸡之力的少年，但大家可不要小看了他的身分，他其实是帝国的另一名王子，也就是执政官维因的弟弟。从上面的这张图我们可以看出拉蒙的地位似乎还在哥哥维因之上，很有可能他才是王位的正统继承人。据说帝国之前几位王子的死都与维因有关，看来拉蒙与维因的关系肯定很微妙。另外，拉蒙真正的名字叫拉萨。

魔石 各种迷惑相互交错，全因为这个能产生魔力的矿石

所谓魔石，是伊瓦利斯这个世界产生动力、浮力等能量的一种矿石，它的存在就像是“《FF》系列”里的水晶一样。飞空艇之所以能够在空中飞翔，就是因为从魔石那儿得到了浮力。不仅是飞空艇，一些需要动力的交通工具都是靠魔力来提供动力的。另外，正如魔石顾名思义就是能够产生出魔力（即能源）的石头，所以它与魔法也有莫大的关系。在伊瓦利斯，魔石是日常生活中必不可少的必需品，因此也不是什么罕见的东西。魔石的种类多种多样，有一种说法是因为它们的属性不同。在《FF XII》里魔石显然是故事的关键性道具，而帝国进攻达尔玛斯卡王国很有可能就是与这魔石有着直接的关系。

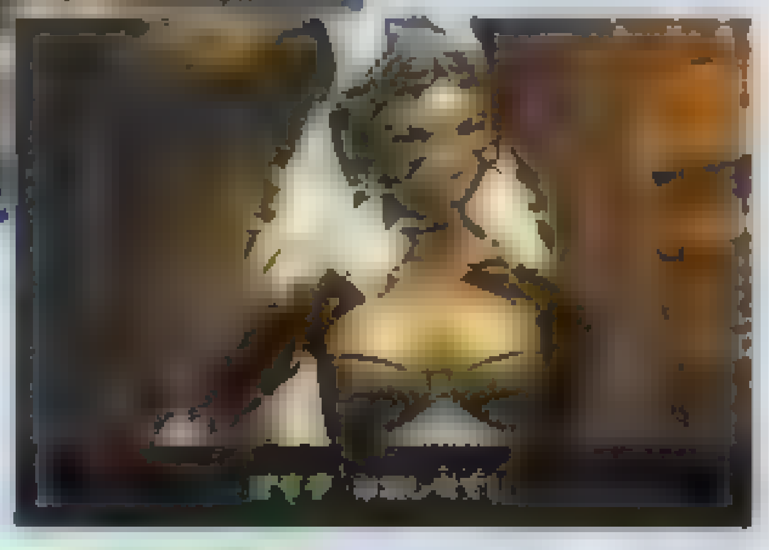






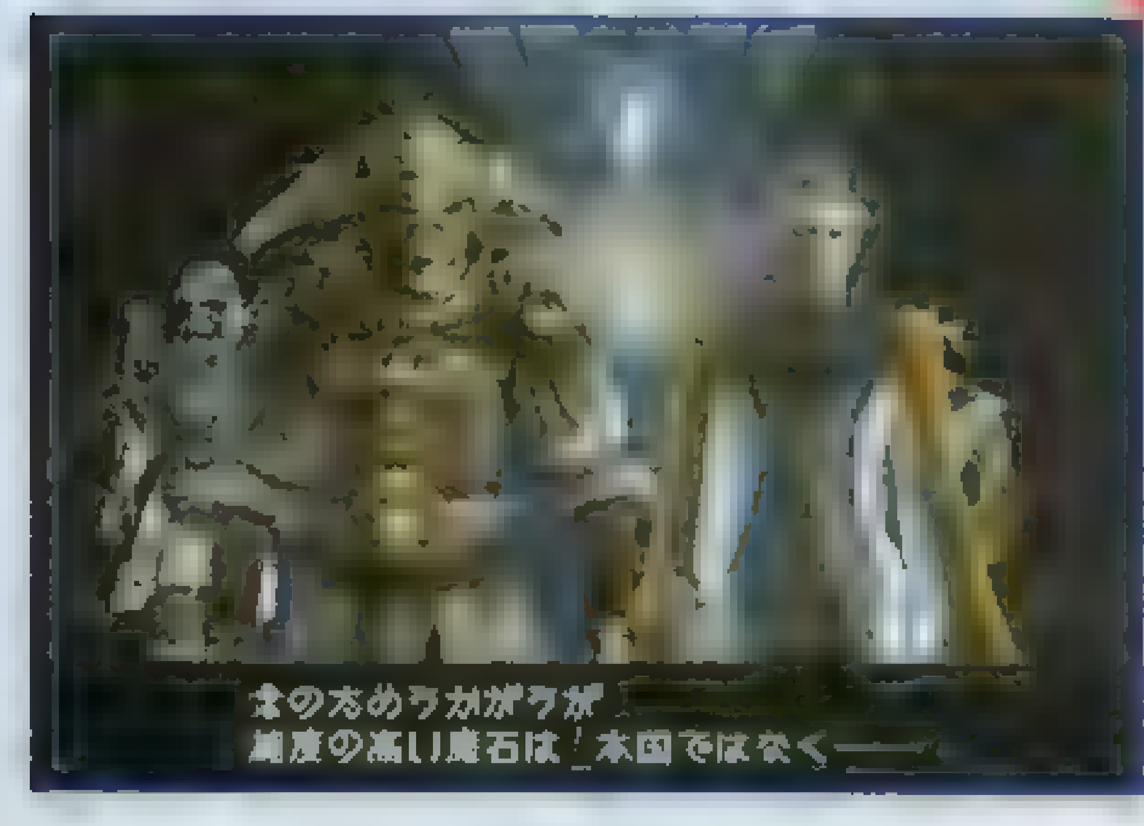
▼在任何时代魔石都是非常重要的能源，因此很多战争都是围绕魔石而展开的。

▲在之前的介绍中我们知道梵进皇宫是为了盗取宝物 看来这个宝物就是魔石了。





在这个时代，与其说破魔石是传说中的东西，不如说知道它的人太少了。

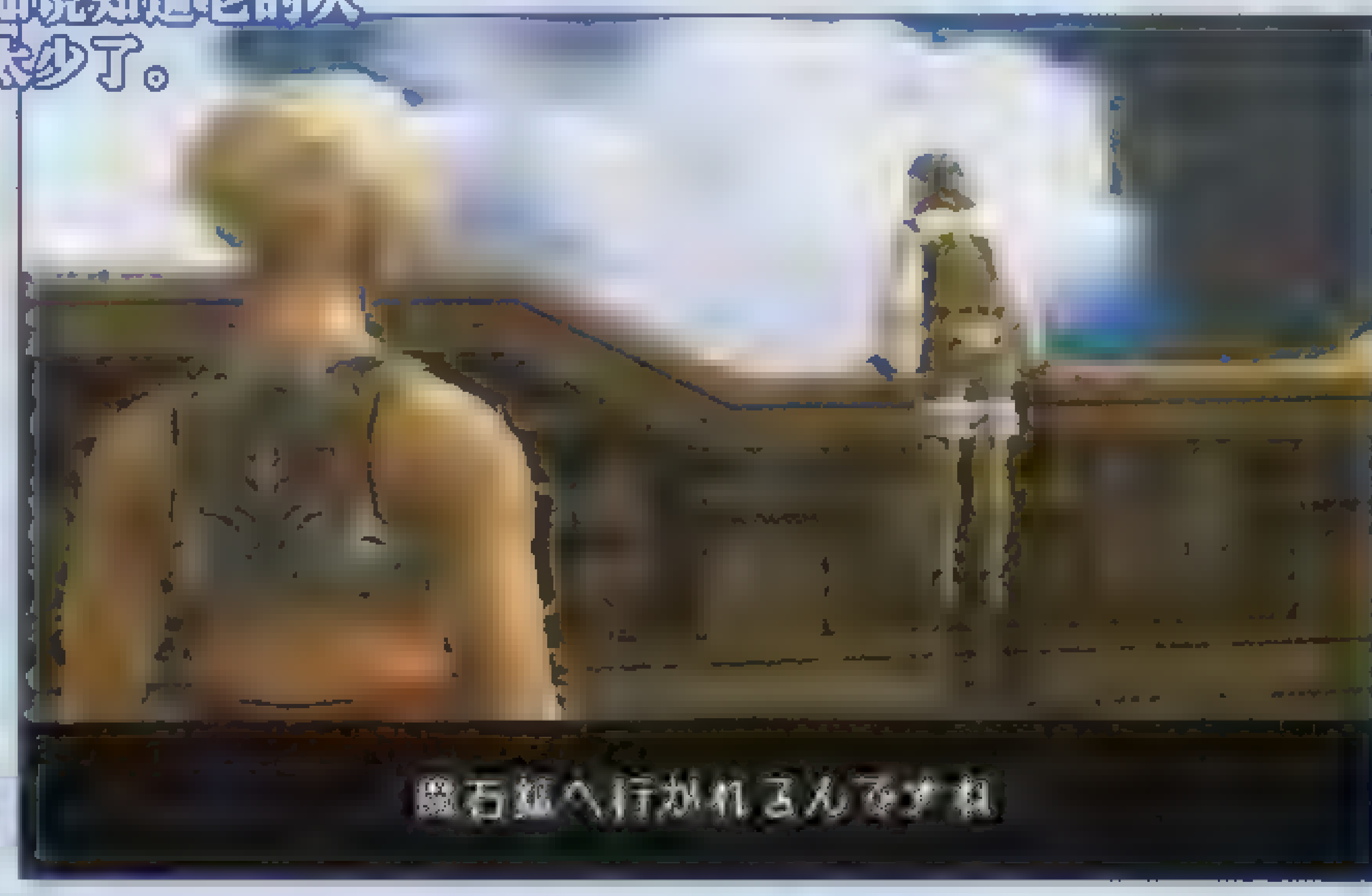


◀这个神秘的男子向裁判提出了指示，对于魔石，帝国似乎也开始蠢蠢欲动了。“不是本国……”这句话可以看出似乎要将魔石运到某个地方。

▼拉蒙正在魔石矿进行着勘察，从他的自言自语中我们可以得知似乎有什么东西的原料就是这些魔石。看来不同性质的魔石，其采掘地点也不尽相同。

▶梵与拉蒙相遇的情景，当拉蒙知道了梵要去魔石矿之后，提出与他同行的请求。

▼除了魔石，还有破魔石这种矿石的存在，而对于两种石头拉蒙似乎都很熟悉。

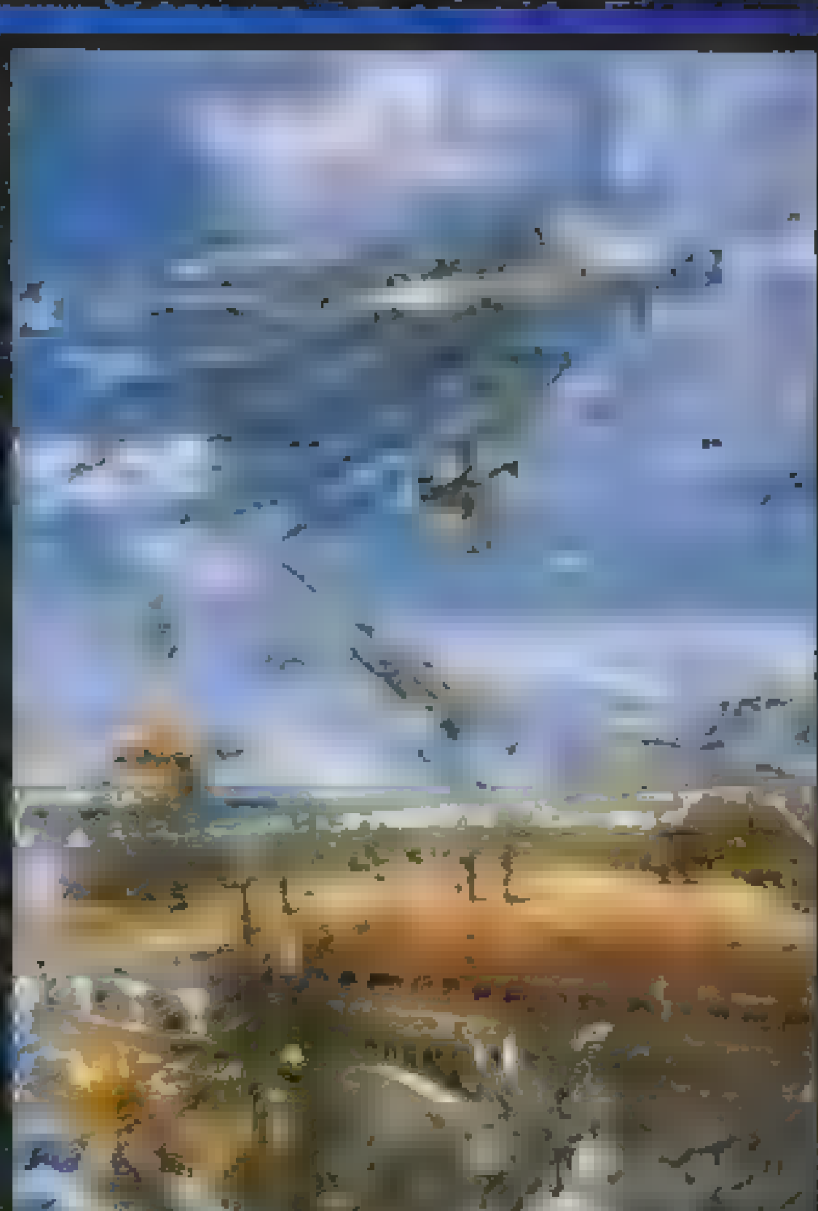


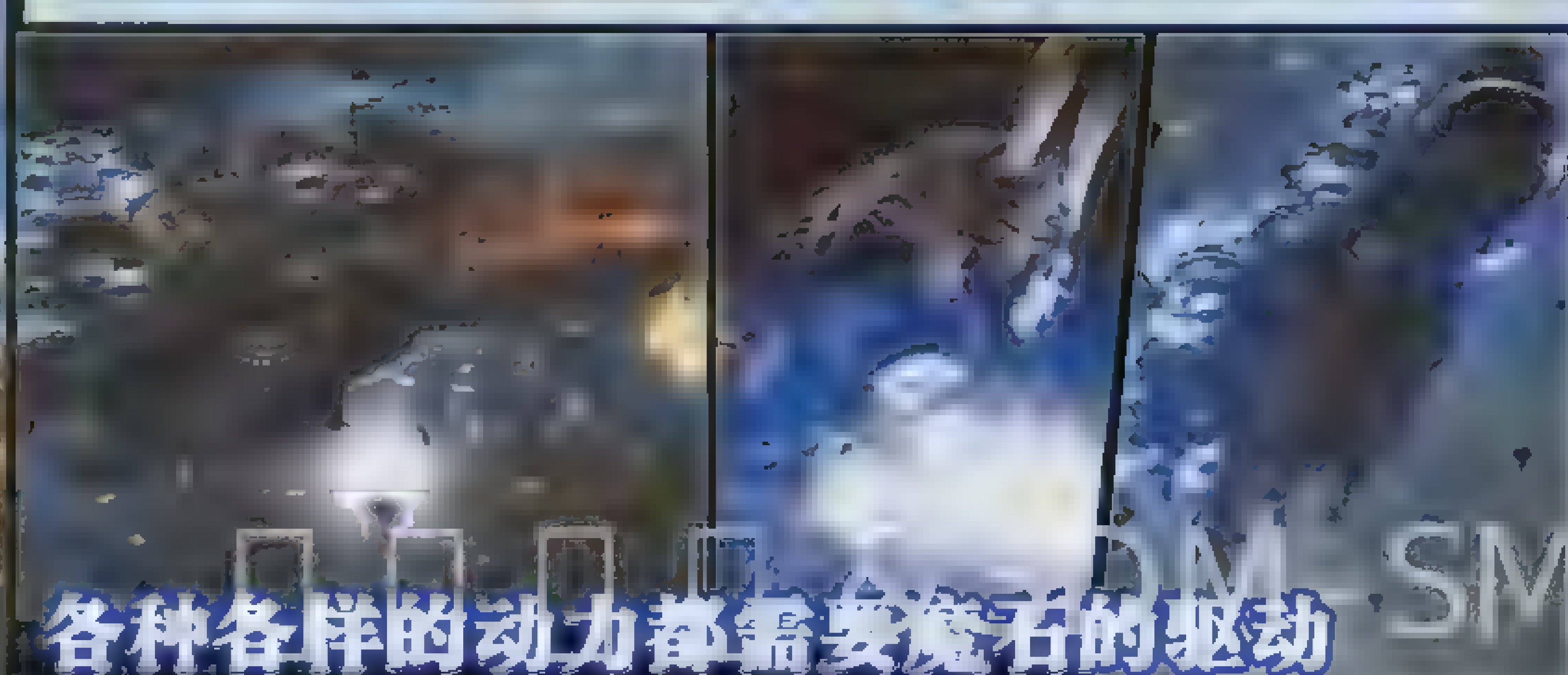




《FF》关联作品中的魔石

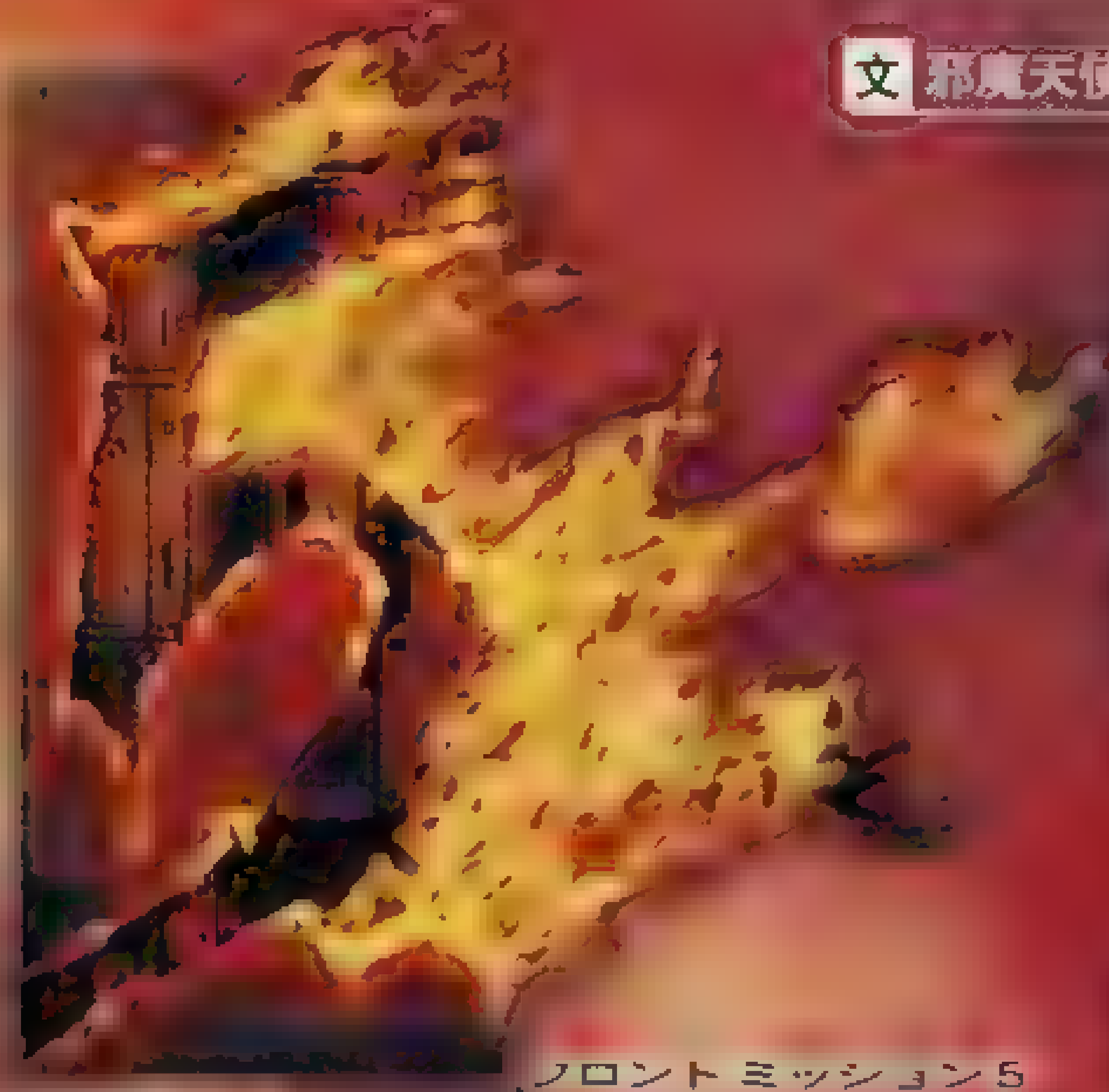
魔石这个道具最早登场于《FF VI》，当装备上魔石进行战斗时不仅可以学会魔法，还能在升级时获得魔石上所附带的能力成长加成。另外，装备上魔石还能召唤出召唤兽。而本作中魔石的概念与《FF VI》中魔石的概念有些类似。另外，破魔石是松野泰己的另一部作品《漂泊的故事》中出现的道具，其作用是提升攻击力，而在本作中我们可以在影像中看到艾雪感叹自己的剑是破魔石而且非常厉害的情节，看来在故事上破魔石有着举足轻重的地位。





这是一个讲述

文 邪魔天使



FRONT MISSION ~Scars of the War~

フロントミッション5

被称为Wanzer的人型兵器、近未来的世界观、充满机械的世界、可以自由组装的机体……一提到这些，大家自然会想到《前线任务》这个系列。2005年是许多游戏的10周年纪念年，《传说》、《真·女神》等系列到今年已经有10个年头了，而2005年也是《前线任务》的10周年纪念年。据制作人透露，与系列前几作相比，《前线任务5》是系列中最重视故事性的一作。另外，在系统上也进行了大幅度的简化，玩家在玩的时候仿佛是在看一部集战争、恋爱、友情为一体的电视剧，而主人公就像是玩家自己，在玩的过程中能够完全体会这些感情给人带来的冲击。

前线任务5 ~战争的伤痕~	Square Enix	S·RPG
PS2 FRONT MISSION 5 ~Scars of the War	预定2005年12月29日	日版
		6800日元

沃尔塔·冯 Walter Feng



本作的主人公，所属U.S.N.的军人，原本是个性格开朗喜欢开玩笑的人，但因为某件事之后，在他的脸上再也看不到任何表情了，他左脸上的伤痕是小的时候留下来的。

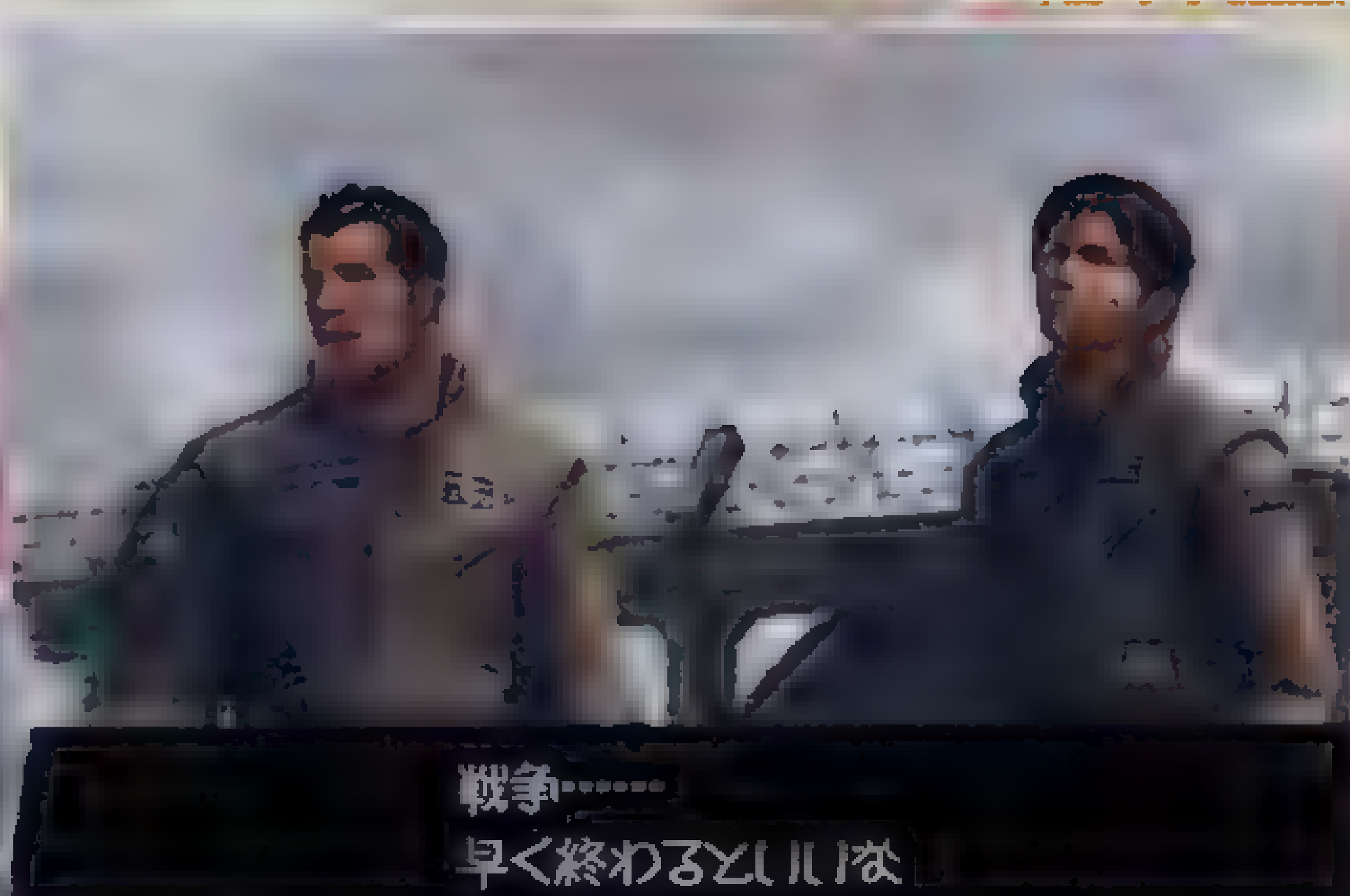


“《前线任务》系列”的世界观

“《前线任务》系列”是以近未来的世界为游戏舞台的，在那个时代，随着人口增加和经济的全球化，世界形势也在发生着剧烈的变化，各个国家已经不能称为一个国家了。为了打开新的局面，各国分别联合其他国家成立了O.C.U.、U.S.N.、E.C.等巨大的联合组织。但是，其结果就是拥有巨大经济实力的O.C.U.与拥有强大军事力量的U.S.N.陷入了冷战之中，就这样，战争的火苗已经开始在世界各地滋生了。“《前线任务》系列”就是从两大国家的角度出发(以O.C.U.为主)，描写各地纷争的一款具有浓厚历史厚重感的游戏。

U.S.N.(新美洲合众国)：美国、加拿大等南北美洲大陆的国[illegible]强大的军事实力。

O.C.U.(大洋共同联合)：以亚洲、大洋洲为中心的共同体[illegible]殊，形势稍显不安。



▲沃尔塔与同伴一样都希望战争早日结束，在本作中我们可以通过他的人生来体验战争中的历史



▲突然跳到道路中间举起了对战车式火箭，看情形应该可以打中敌人



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

从残酷的战场上生存下来的男人的故事

制作人访谈



“《前线任务》系列”之父，参与了所有作品的制作，在本作中担任统括游戏整体的工作。

《前线任务》系列

制作人 土田俊郎



从实务方面着手全制作，也参与事件相关的制作，所涉及的范围非常广。

《前线任务5》

导演 玉井进太郎

——开发本作的概念是如何形成的呢？

土田俊郎 在制作了《前线任务4》之后我们进行了讨论，决定这次以强化剧情为主。游戏中进行战斗的是Wanzer，但讲述故事的毕竟还是人。这次我们想在“人为什么必须战斗”这个问题上进行深入的探讨。

——这次的副标题是“Scars of the War”，如果直译就是战争的伤痕，这有什么特殊的含义吗？

玉井进太郎（以下简称玉井）故事整体的主题就是伤痕，所以将它加入到标题里了。主人公的脸上有伤痕，还有一些其他的负伤的角色，而且这个副标题还有“心中的伤痕”这一含义在里面。

——本作的时间轴是怎么样的？

玉井 从某种程度上包含了系列中讲述的历史，总之故事很长，所描写的情节也比前作多多了。

——罗伊德、艾尔莎这些前作的角色会再次出现吗？

玉井 准备了一点他们的场景，不过不仅是主人公级的角色，其他配角也会出现。

——《前线任务4》里面的男女主人公可以交换着玩的要素保留了吗？

玉井 这次基本上是一个完整的故事，与前作从两个方面看故事不同，这次讲述的是“主人公人生的变化”，另外，根据“人生的变化”玩家能做的事情也会增加，而主人公的立场也可以发生很多种变化。

——连锁、驾驶员的成长这些系统还会继承下来吗？

玉井 因为开发人员大部分都是做《前线任务4》的，所以基本上是在前作好的基础上进行继承和改良。另外，游戏的画面以及流畅感也变好了，爆炸的场面很真实。

——本作的容量如何？

玉井 比前作增加了不少，而且本作的隐藏要素很多。具体的情况还不能说，不过本作中依旧有系列中出现的“那个要素”，如果玩了所有前作的玩家一定会知道是什么吧。（笑）



前线任务历史表

2034年 非洲纷争爆发
（《前线任务 外传》）
2090年 第二次哈夫曼纷争爆发
（《前线任务 1st》）
2096年 E.C.与U.S.N.之间发生武力冲突
（《前线任务 4th》）
2102年 阿罗迪什共和国发生武装政变
（《前线任务 2nd》）
2112年 U.S.N.入侵菲律宾
（《前线任务 3rd》）

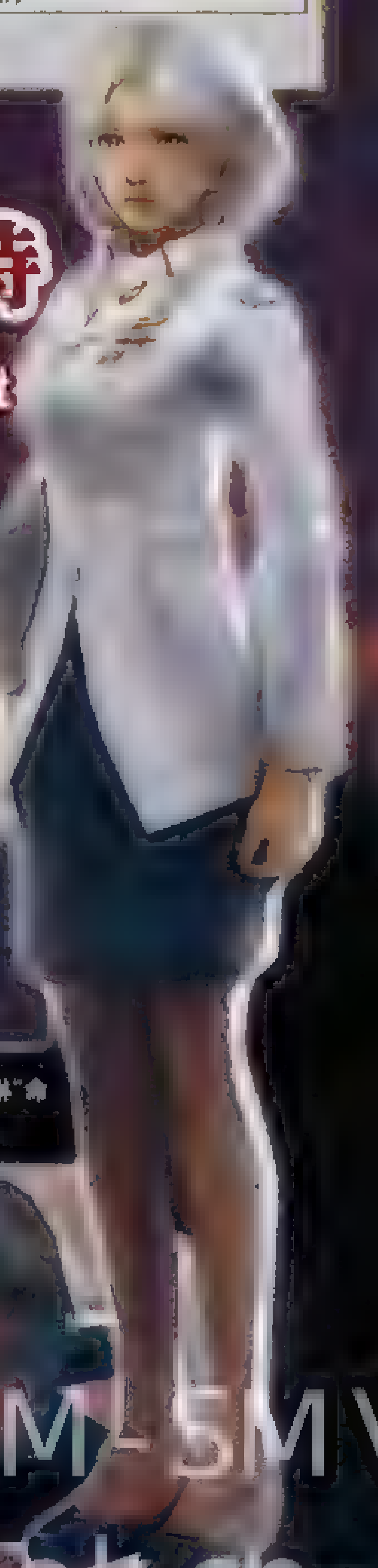
这是U.S.N.士兵的人生轨迹 这是悲哀的战争的历史



你想保护的人究竟是谁？

琳·威莱特 Lynn Wenright

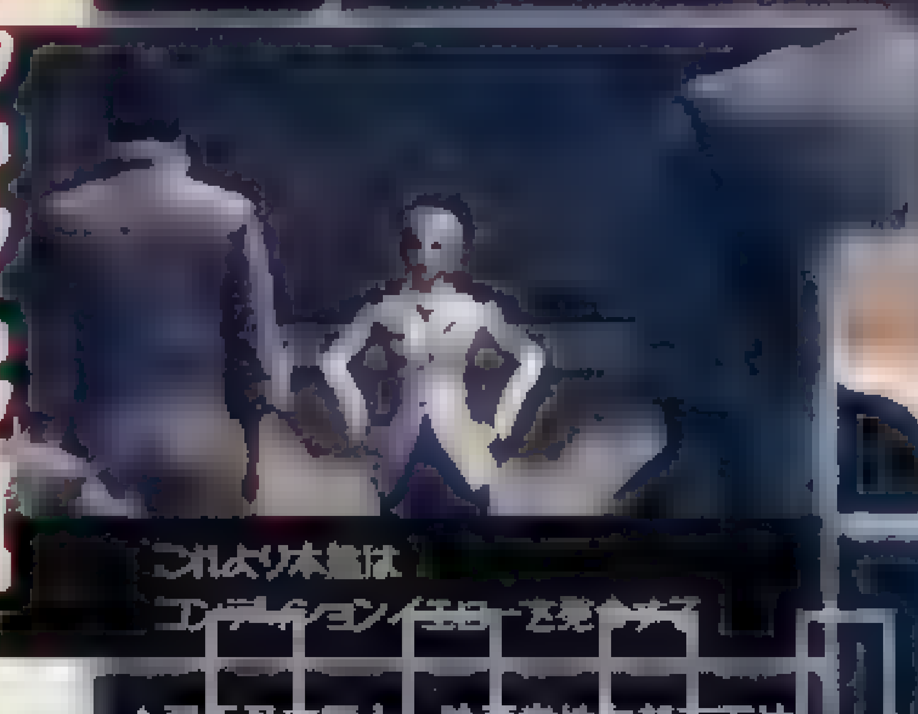




U.S.N.的士官，也许是出身于精英部队——海军，所以平时说话总带有命令的口吻，是个很要强的女性。她以前与沃尔塔住在一起，即使现在对沃尔塔也是非常在意。



▶琳向一个人举起了手枪，她面对的到底是谁呢？难道是沃尔塔吗？



▲双手叉在腰上一脸严肃地向部下下达命令，看得出琳是个很强势的女性。



▼面对奔赴战场的士兵，琳“命令”他们一定要活着回来。

&3DM-5MV
www.plumbook.cn

幻想水滸伝 V

GENSOSUIKODEN V

幻想水浒传V	Konami	RPG
PS2		日版

其实关于《幻想水浒传Ⅴ（以下简称幻水Ⅴ）》的情报早在今年TGS之前就已经鲜为人知，但仅仅是一张主人公的图片和几张不痛不痒的游戏截图根本说明不了什么，所以猫猫一直在等待更多的情报公开，然后一口气与读者们分享。通过TGS的试玩版与最近逐渐明朗的新情报，这次决定为大家奉上《幻水Ⅴ》的"第一报"！研究游戏的年代与数名角色。请FANS与RPG迷们千万不要走开哦！

游戏光环 Gamehalo

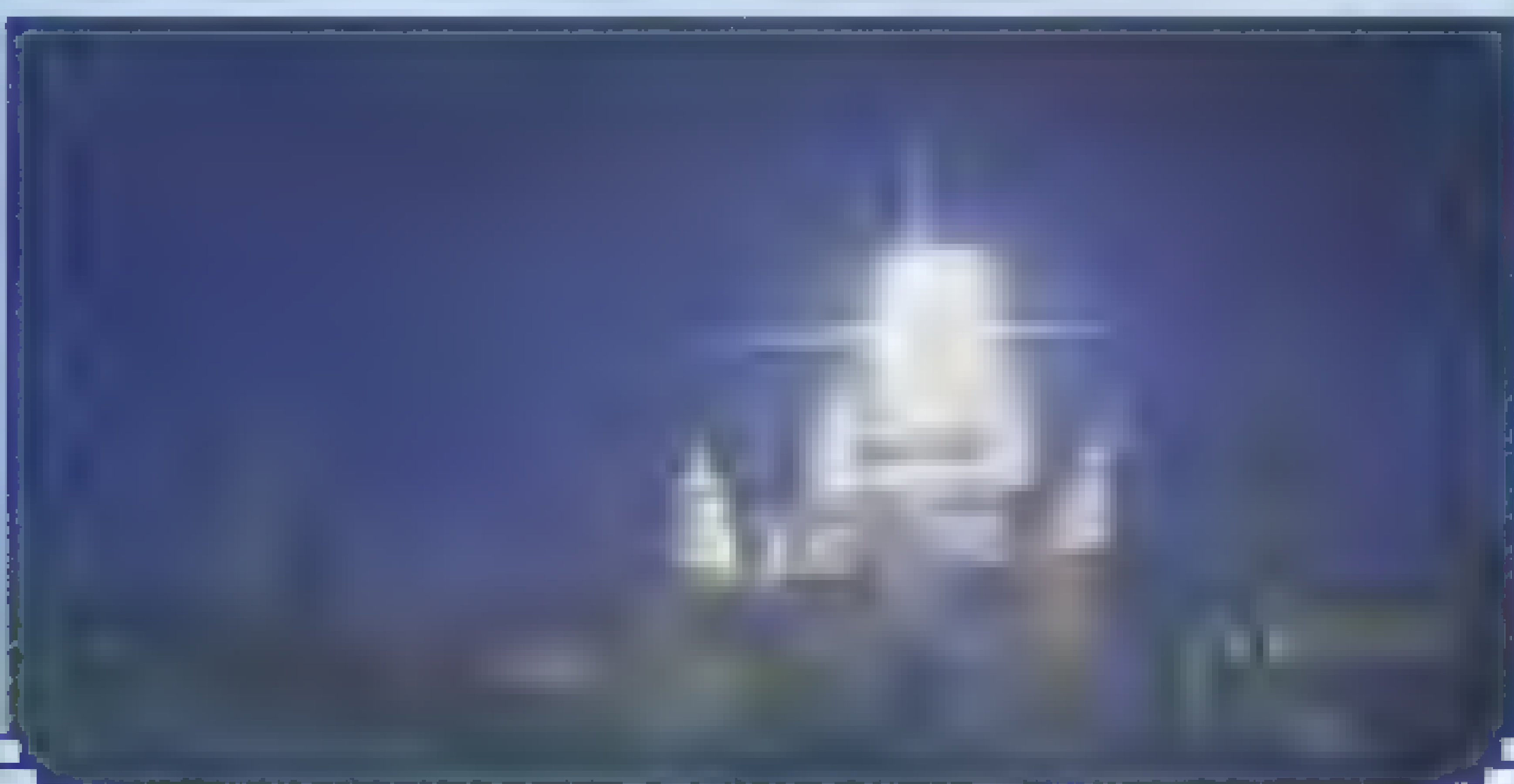
文 猫太

背景介绍

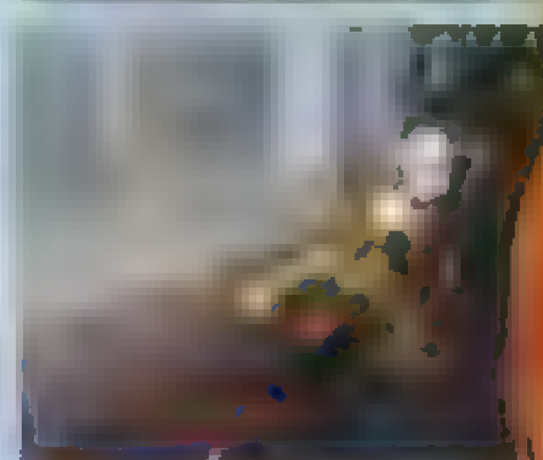
在世界群岛以南的某个地方，有一个世代由美丽的女王所统治的国家。在国家内以女权主义为主体，一切的待遇都会优先考虑女性。主人公作为王室的后代却非女儿身，根据传统，男性后代并没有权利继承王位。虽然在生活中并没有出现过多的歧视，但在很多仪式方面都备受冷落。这个富饶的国度受到"真27纹章"中的"太阳之纹章"所恩赐，因此一直洋溢着十分和平的气息。但是人们并没有发觉，在皇宫里面，一场即将引起全国灾难的风暴即将卷起……



▲龙马是本作的新要素，不知道能否成为交通工具呢？









女王亚露修达特与女王骑士长菲利特所生下的大儿子，在王宫中当成是女孩一样养育，所以衣着与行为都十分女性化。按照系列的传统，主人公的宿星应该还是"天魁星"吧。

开发者漫谈《幻水Ⅴ》

监督 松川智祯
[illegible]

制作者 崎山高博
[illegible]

美术指导 田中秀树
[illegible]

Part.1 设计概念

——在TGS中已经有体验版了，看来完成度已十分高。那么本作是从何时开发的呢？

松川■其实在《幻水Ⅳ》发售前已经开始着手，所以这次公布的体验版已经有很高完成度。

崎山■这次会重视108星和同伴间的对话部分，当然这些都是建立在更精彩的剧情下。

田中■角色数量虽多，但彼此关系十分密切，可能是系列以来关系最"亲"的一作吧！

——这次的舞台听说是"法雷拉王国"。





崎山■在系列中经常出现国家名称，相信大家都很想看看它的真面目吧。由于女王国设定在南方的国土，所以风格上也会比较靠近南国。不过依然会混杂了一些西洋和东洋的要素，展现"幻想"的魅力。

——具体是发生在什么年代？

松川■这个还不能公开，不过提示就是　法雷拉王国的兴衰。

田中■有一位叫葛奥鲁克的是前作角色，这样说大家应该都会明白了吧！

——还有没有其他系列角色会登场？

松川■只要你觉得在这个年代会出现什么角色，他们就有可能会出现。（笑）只不过登场的形式可能会与大家所想的不一样，总之会给FANS一个惊喜。

——能谈一谈这次公布的角色吗？

田中■这次公布的角色以"女王骑士团"为主。由于要表现出一种"保护女王"的责任感，所以整体的装束都是黑色的。而服装方面也参考了中国以及日本的一些传统服饰去设计，带入更多《水浒传》的气氛。

松川■这次我们相当重视主人公的性格。虽然主人公不能说话，但在言行上一定要表现得十分热血，这样才能带动起其他同伴的加入以及共同作战。

田中■不让主人公说话的目的依然是为了让玩家内心产生共鸣。

松川■虽然有很多玩家不赞同这种做法，但我们会尽量让他们觉得这个做法是很体贴的。

——这次故事中心的纹章是"太阳之纹章"，究竟是怎么样的纹章呢？

松川■因为这个纹章是故事的骨干，所以说出来就会泄露剧情啊……还是让大家先发挥一下想象力吧！（笑）



3DM-SM

© 1995 2005 KONAMI

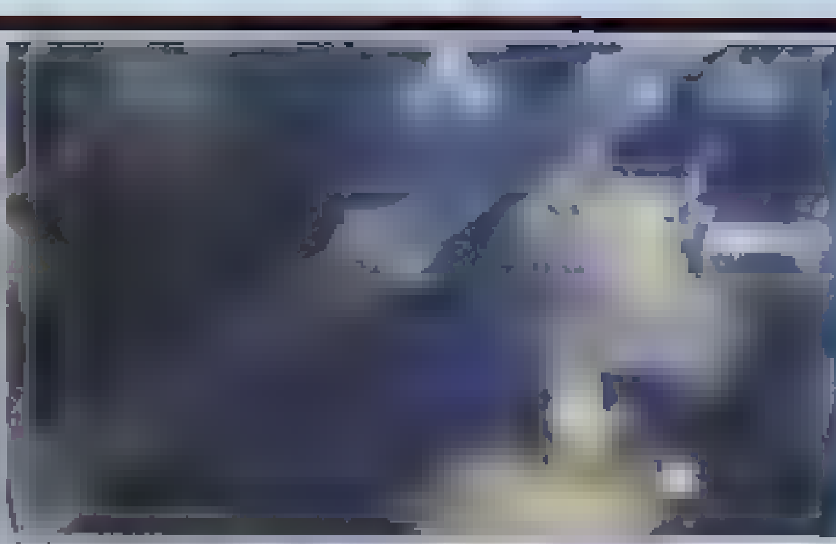
Part.2 角色创造

——这次游戏的主题会是怎么样的？

松川■我们最初考虑到的是所有角色的活性化以及描绘方式，务求让所有玩家感受到最贴近生活的感觉。

田中■我记得在声优们为角色配音时经常都会很自觉地把正常的感情发挥了出来。

崎山■关键词是“关系”。比如亲子关系、兄弟关系等，在游戏所出现的



关系图是紧密相连的。

——第一次参与《幻水》系列的田中和崎山能谈一下开发感受吗？

崎山■“《幻水》系列”是在同一个世界观中的不同历史时期所发生的事情，其内容的庞大程度的确让我最初感到相当害怕。所以就算我有很多新的想法，也要十分小心地使用，以免失去了传统的设定。

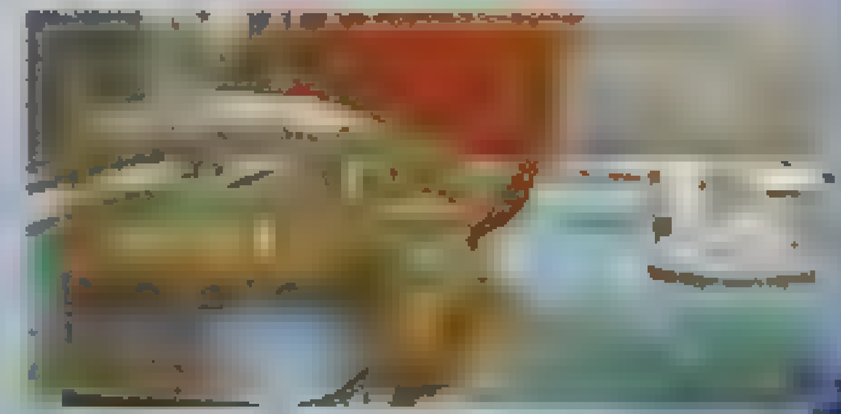
田中■我的观点与崎山不一，我是主张“变化”的人。不过我们会经常一起讨论，让整个游戏变得更加平衡。我会着重强化画面方面，比如看到哪里的摆设不顺眼就会要求换。

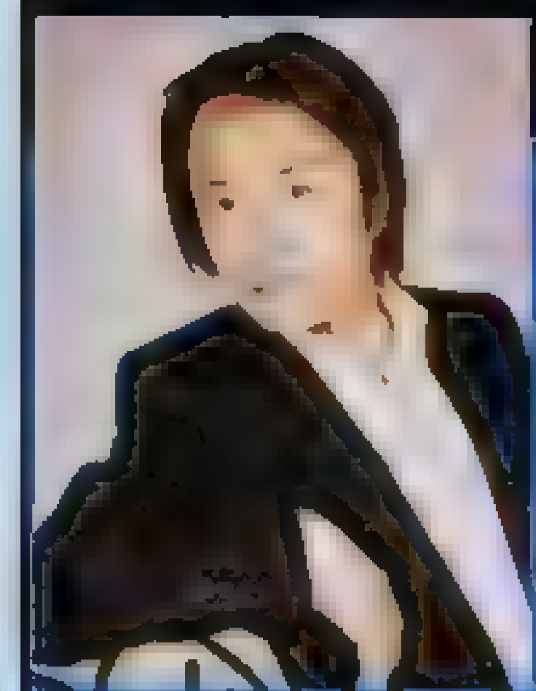
——最后有什么要跟读者们说的吗？

崎山■不仅是声优阵容，新作的游戏性也是经过我们精心制作的，请大家期待。

田中■我们会把这些“文本”通过游戏方式直接传达到大家的心中，只要你拿起手柄进入游戏，就能体会到游戏中的微妙感觉。

松川■我们在“保留”与“改变”这两个方面作了很大的努力，我相信无论新玩家还是老FANS都能在游戏中找到一份属于自己的感觉。





作曲——鸟山雄司

或许大家并不认识这个名字，但相信有不少读者曾经看过从今年2005年1月1日起在在中国教育电视台1台（CETV-1）每周日晚19:00播出的教育节目《索尼世界遗产》。没错，这套教育节目是日本TBS（东京广播公司）与联合国教科文组织于9年前开始合作制作的专题片，在今年也引入到中国。而这套节目的背景音乐正是由鸟山雄司与英国皇家爱乐乐团所共同演绎的。其中以主题曲《The Song of Life》更是打动了无数观众的心灵，让自己一夜成名。这次为《幻水Ⅴ》作曲绝对是FANS的一大喜讯，如果想率先试听游戏音乐的话，可以观看这次Gamehalo中所收录的游戏预告片。





黑衣的单眼骑士 葛奥鲁克

只需一击就能把敌人收拾的天才剑士，与女王骑士菲利特是老朋友。

关于葛奥鲁克

从制作者的访谈中，我们很清楚地知道这位就是《幻水Ⅰ》中出现的葛奥鲁克。而《幻水Ⅰ》的事件年代发生于太阳历446年，那么就可以推测到《幻水Ⅴ》的年代大约在太阳历430年左右。从史实判断的话，葛奥鲁克为了逃避杀害女王的罪名而不敢再次接近法雷拉王国，难道说在本作中会出现他杀害女王的剧情？



王子的护卫兼见习骑士 李孔

主人公的专属护卫，也是以骑士身分一直陪同王子的少女，不过她的实力与资质都十分高。

安稳国度中的第二王女 莉姆丝雷亚

女王亚露修达特与女王骑士长菲利特所生下的大女儿，也是主人公的妹妹，拥有下一任女王继承权。

被赋予英雄之名的骑士长 菲利特

亚露修达特的丈夫，也是主人公的老爸。由于阻止了敌国的入侵，所以被国民们赋予英雄的称号。

国民的希望之光 亚露修达特

受国民敬仰的法雷拉王国女王，为了国家的和平鞠躬尽瘁，全名为亚露修达特·法雷拉斯。

擅长匕首作战的年青女骑士 米亚琦丝

莉姆丝雷亚的专属护卫，身手敏捷，所以使用的武器也十分轻巧。

自由奔放的美丽女性 塞娅利兹

女王亚露修达特的妹妹，也是主人公和莉姆丝雷亚的阿姨，虽然不能继承王位，但十分安稳地渡过每一天。

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2 Soul Calibur III	预定2005年10月25日	美版
日版发售日为2005年11月23日		

或许有的地方的读者在看到这篇报道的时候已经能够玩到正式版的游戏了，因此这将是游戏发售前本刊的最后一次报道。所以，这一次的报道主要还是集中在新公布的可使用角色、新场景以及游戏模式上。众多迹象表明，这款PS2独占的作品将全面超越前作，只要是喜欢“《灵魂能力》系列”的玩家，绝对没有理由错过本作！因为某个角色的关系，纱迪已经放下话来了，美欧日澳4个版本各收1张以庆祝“神样”的再临！



文 阿修罗



新公布角色

“惟天堂之光才能永葆清纯无瑕”

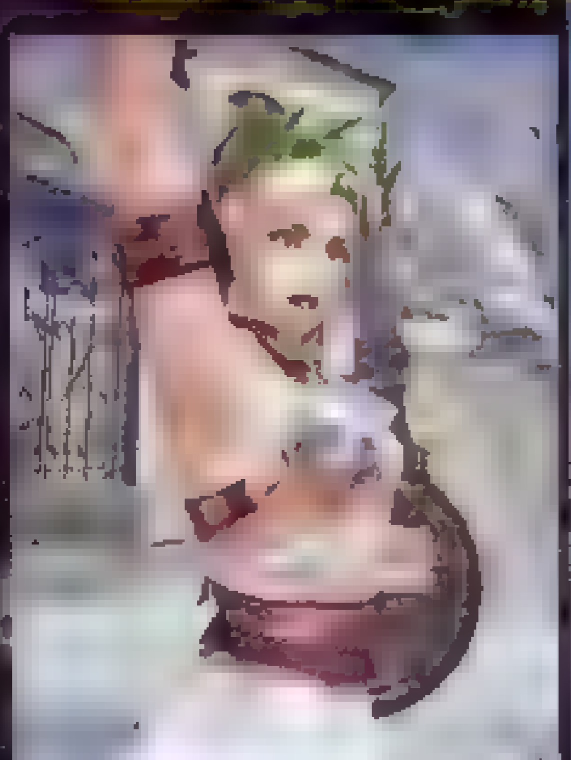
引自歌德《浮士德》



年龄	25岁
出身	奥斯曼土耳其帝国／雅典
身高	168cm
体重	不告诉你哦
生日	3月12日
武器	短剑、小盾
武器名	欧米伽剑、艾尔克盾
流派	圣雅典娜流

守护者之剑光 索菲蒂亚







为了解决自己孩子被邪气侵蚀的问题，也为了寻找离家出走的妹妹卡桑德拉，索菲蒂娅来到了莱茵河畔的奥斯特兰斯布鲁克，因为神谕显示着，数年前曾驻于此的青铜士塞罗正是邪剑的使徒。然而，她在这里遇到了一个妖异的绿衣少女。“这里已经没有邪剑了……倒是，我很想和你的孩子们耍一下呢……”绿衣女子留下了这句话后就消失了。匆匆赶回家乡的索菲蒂娅虽然确认了家人的安全，但是她的内心却依然无法平静。于是索菲蒂娅再度前往了曾经数度给予自己启示的锻冶神的神殿。在云雾缭绕的神殿，索菲蒂娅又遇到了绿衣少女。为了保护自己的家人，索菲蒂娅下定了战斗的决心，不是作为神托的战士，而是作为一个勇敢的母亲！

“地狱王之旗向我们前进啦！”

引自但丁《神曲》



年龄	停止在46岁
出身	西班牙王国／瓦伦西亚
身高	177cm
体重	80公斤
生日	1月1日
血型	无
武器	邪剑（长剑型）、短枪剑
武器名	邪剑（魔剑）、尼尔瓦纳
流派	邪剑的记忆

傲岸的海之魔王 塞万提斯



借助体内埋藏的众多邪剑碎片之力，塞万提斯从一具烧焦的尸体变回了当年那个称霸大西洋的海盗王。随着他收集的邪剑碎片数量的增多，一度被破坏的邪剑魔剑也在他手中复活了。当年曾经被邪剑俘获了意识的他现在反过来完全控制住了这柄魔剑。然而，在某个暴风雨之夜，另一柄邪剑的气息突然断绝了！接着，塞万提斯的四肢和皮肤开始变色，并且出现了崩坏的现象。相信不用多久他就会再度变回那丑陋的尸体。此时，一名自称“邪剑使者”的绿衣少女出现了。从她的口中，塞万提斯得知了邪剑被其对立的灵剑所封印的事情。为了解放邪剑的封印，让自己永葆不死之身，塞万提斯再度驾驶着他的幽灵船离开了藏身的秘密海港……

“天上布满了无数的星辰，每一个星辰都是一个火球，都有它各自的光辉，可是在众星之中，只有一个星卓立不动。”

引自莎士比亚《恺撒大帝》



年龄	不明
出身	不明
身高	176cm
生日	不明
血型	不明
武器	全部
武器名	无名
流派	全部



百剑之武王 枭武王

在消失于神话中的那个遥远古代，有一个精通一切武术、尤其擅长各种武器的男人，他被人称为“武王”。为了证明自己的力量，他杀死了化身为猫头鹰的神使。这次贸然的举动令他触怒了神灵。众神把武王的头颅变成了猫头鹰的形象，并他扔进了没有出口、时间也不会流动的永久迷宫之中。在经过无数努力之后，武王放弃了走出迷宫的念头，陷入了永久的睡眠之中。然而，他的长眠却突然被打破了——在一种[illegible]迷宫[illegible]出口。总算离开迷宫的武王[illegible]也许完全改变了武王的战士之血再度被唤醒了，他决定挑战现世最强大的力量——邪剑！

©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

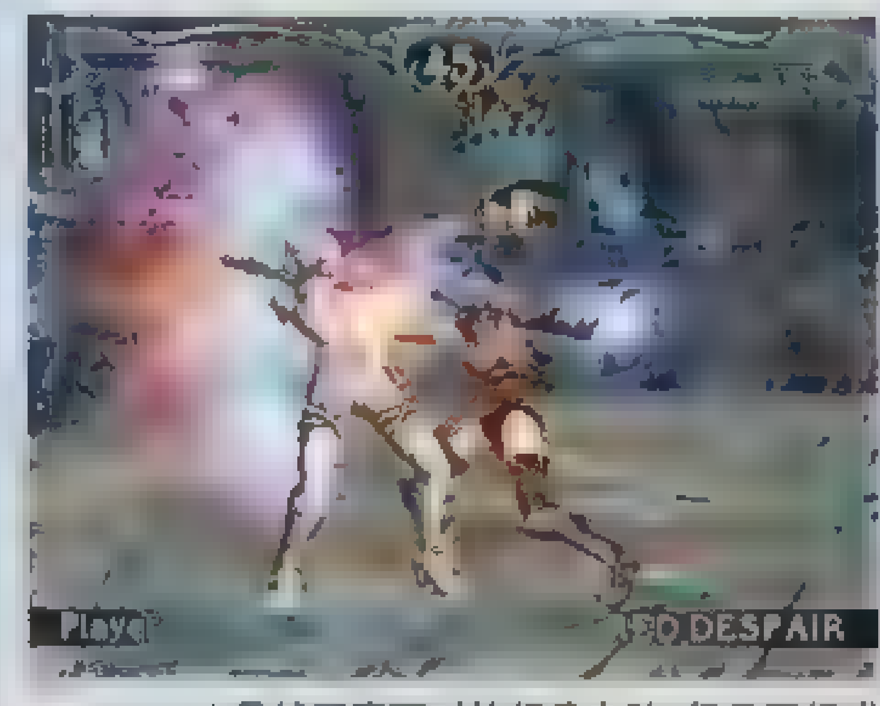
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新登场模式

世界大赛

这个模式本身就是一个假想的世界级赛事，玩家需要亲自参与到一个由众多电脑控制的选手组成的大赛中去。这个比赛就如同现实的大赛一样，玩家不可以使用在其他模式中获得的武器，只能操纵最基本的角色与其他选手较量。而参赛的选手们其水平也参差不齐，从菜鸟到达人一应俱全。玩家要想获得最后的世界冠军就必须拥有相应的实力才行。







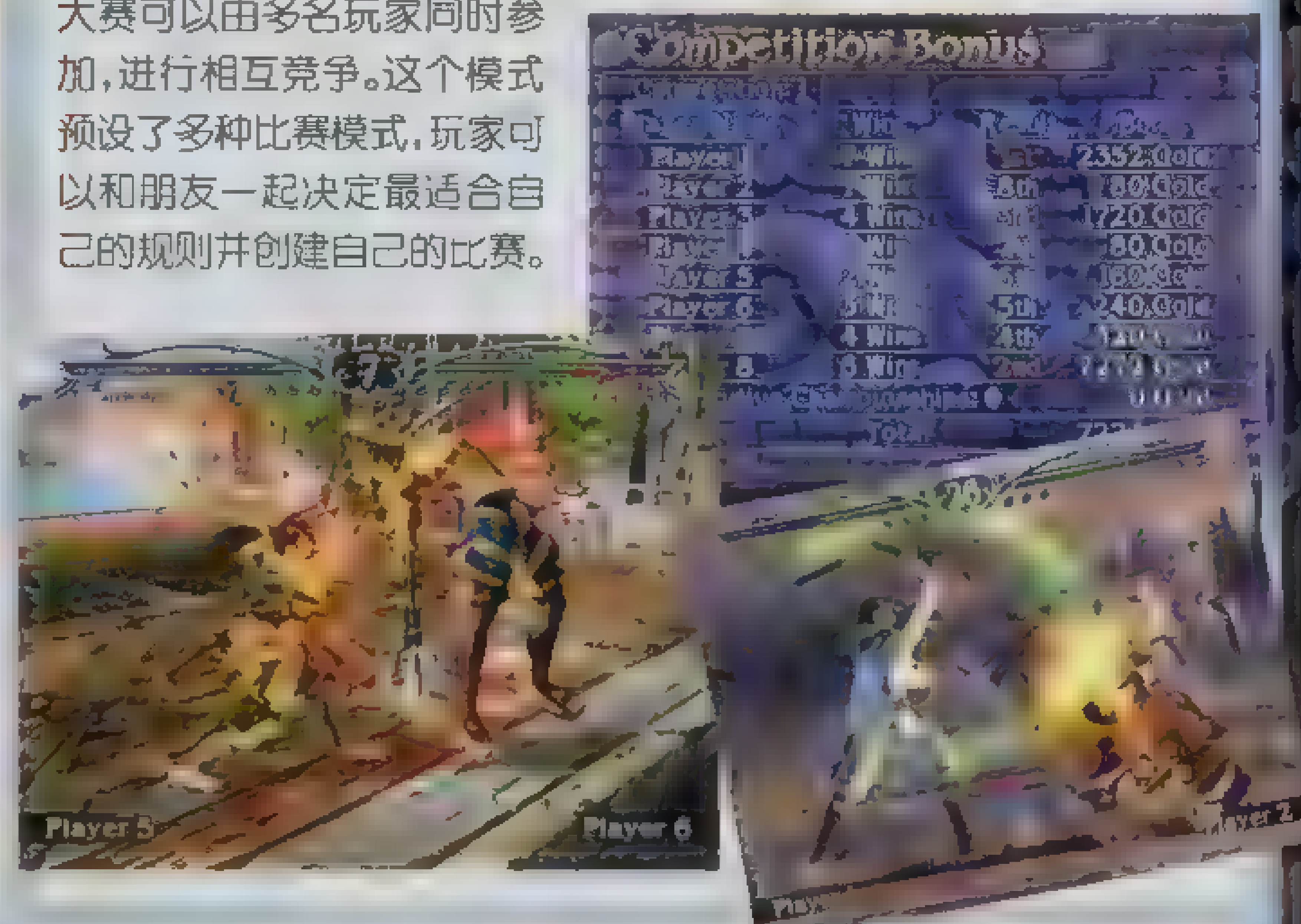
▲虽然玩家面对的都是电脑，但是要想成为世界冠军一样需要靠实力来说话！

对抗竞争

两个朋友之间进行切磋可以选择传统的对战模式，如果有一大帮朋友打算互相较量，那么这次新增的对抗竞争模式将会是他们的最佳选择。这个模式和“世界大赛”模式有些类似，只不过这个模式的大赛可以由多名玩家同时参加，进行相互竞争。这个模式预设了多种比赛模式，玩家可以和朋友一起决定最适合自己的规则并创建自己的比赛。



▲对抗竞争分为锦标赛和联赛两种基本形式。



练习模式

作为一款完善的格斗游戏，为玩家提供一个完善的练习模式是很有必要的。本作的练习模式将分为“教程”、“自由训练”和“用语集”3个部分。顾名思义，“教程”是由预设的电脑程序给出一套基本的技巧学习方法，而“自由训练”则给玩家提供了自由练习连续技和基本技巧的地方。至于“用语集”，则是对教程中出现的专业术语集中注解的模式。



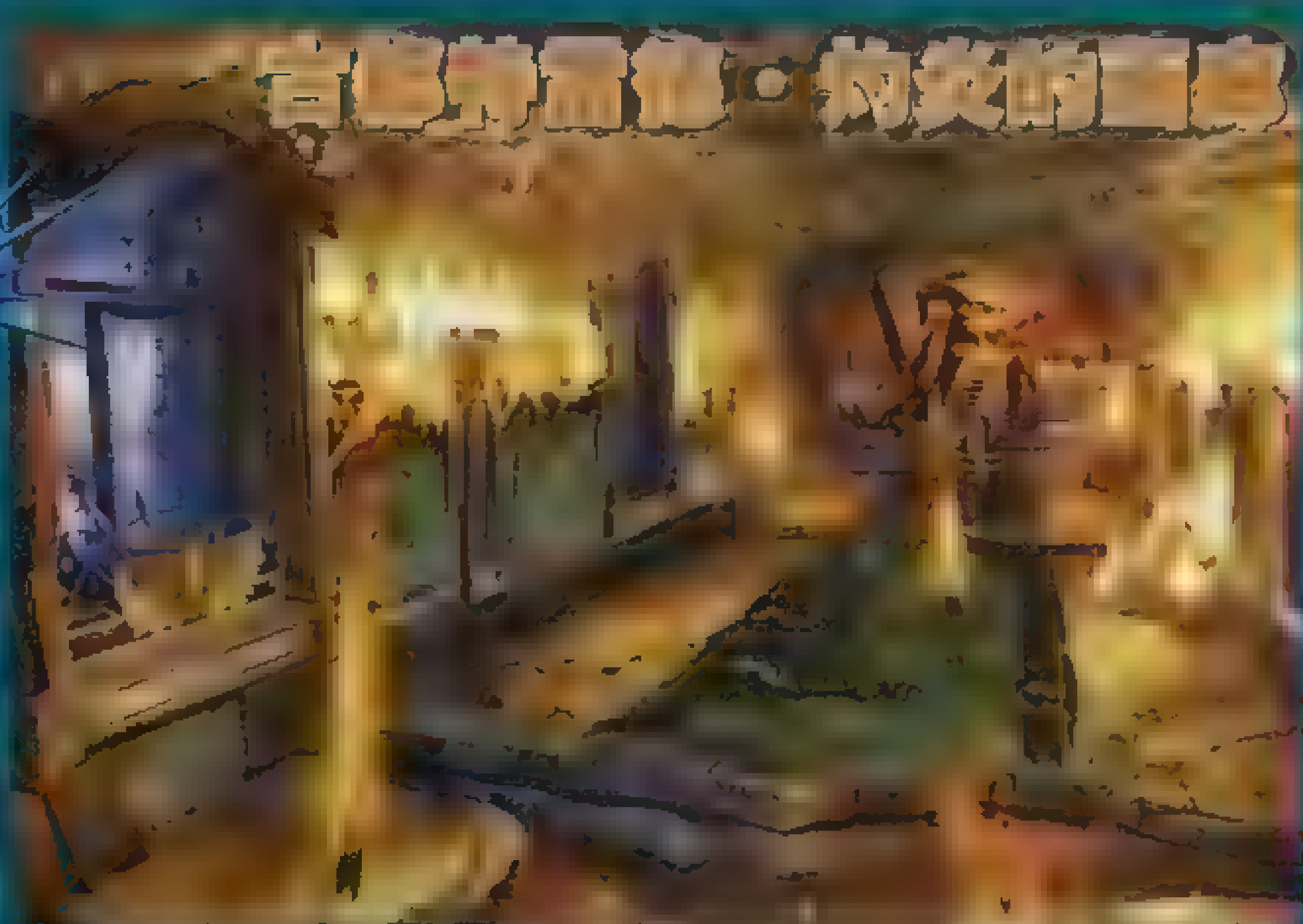
博物馆模式

DC版的初代《灵魂能力》在世界范围内都获得了极高的评价，除了它作为格斗游戏的完成度极高外，游戏附带的超“厚道”的画廊模式相信也起了很大的作用。前作的3机种家用机版虽然也有类似的博物馆模式，但是在“珍藏度”上却大幅降低。这一次，本作将在前作博物馆模式的基础上进行大幅度强化，设定原画、未采用原稿等珍贵资料大量收录。



全新场地

古都特雷德·灼炎的画廊



当西班牙将都城迁移到马德里后，特雷德作为首都的机能就彻底结束了，而现在这里则成为了人们精神活动的中心地。在这个城市[illegible]于是利用自己的[illegible]富甚至即将根据这些情报画出噩梦的肖像来了。然而，人知道了太多不该知道的事情并不是一件好事。富商的豪宅突然就被一场不明来源的大火焚毁了。事后，坊间流传出了有人故意纵火的传闻。然而，关于有人说亲眼看到大火中出现了一名手持大镰的男子或是一名勇敢冲进火场的女剑士的证词却无人相信。但是，或许这些证言才是最接近事实真相的……

昆佩托克神殿废墟



在沙漠的地下隐藏着一个不为人知的邪教教派，这支教派所信奉的是破坏神瓦尔几亚。邪教的大神官昆佩托克为了获得与神同列的力量，接受了破坏神的[illegible]法制造了巨像战士阿斯塔洛斯。然而，巨像战士真正的主人却不是制造了它的昆佩托克，而是赋予了其生命的破坏神瓦尔几亚，也就是在希腊被称为战神的阿瑞斯。在阿瑞斯的指示下，阿斯塔洛斯破坏了昆佩托克的神殿。然而，昆佩托克却从这次大破坏中[illegible]生存了[illegible]造的巨像战士会反过来背叛了自己。这[illegible]在沙漠的地下[illegible]待着[illegible]过这[illegible]

www.plumbook.cn
3DM-SMV



东京版《横行霸道》年底出炉！

文

龍が如く

如龙 SEGA A·AVG

PS2

果然，这是一款SEGA的野心之作，从TGS上那独特的展台上，从其引人入胜的剧情设定上，从其颇有特色的试玩版上，都可以看出，这的确是一款融注了SEGA各种想法的作品，这的确是一款SEGA的年度大作。

通过《如龙》来见识一下真实的东京吧！

黑帮故事 故事发生在2005年的日本东京

主角桐生一马，原"东城会堂岛组舍弟头辅佐"，因为背上刻有龙的刺青而被称之为"堂岛之龙"。他从小因为父母双亡而成为孤儿，在孤儿院，他遇到了好友锦山彰以及之后成为自己最爱的女人的泽村由美。此外，因缘际会之下，一位叫风间新太郎的人把他当作自己的儿子一样进行照顾，因此桐生一马从中学毕业之后就在风间的引荐下进入了当时东城会势力最大的"堂岛组"。时光流逝，转眼到了1995年，桐生27岁，他已经成为堂岛组的干部，并且即将成立自己的"桐生组"，就在此时，他突然接到手下的一通电话——"大哥，由美小姐被堂岛组长绑走了"。这通电话改变了他的人生……

为了至友，为了所爱的人，桐生背负了杀人的罪名，并被送入了牢狱。10年之后，当他刑满获得自由之日，收到了一封信，那是来自恩人风间的，因为这封恩人的信，桐生决定重回神乐町。



锦山彰

主角惟一的至友，不过也是他最大的竞争对手，背上有鲤鱼的刺青。



遥

谜之少女，听从风间的话，她为了找到由美而出现在桐生面前。

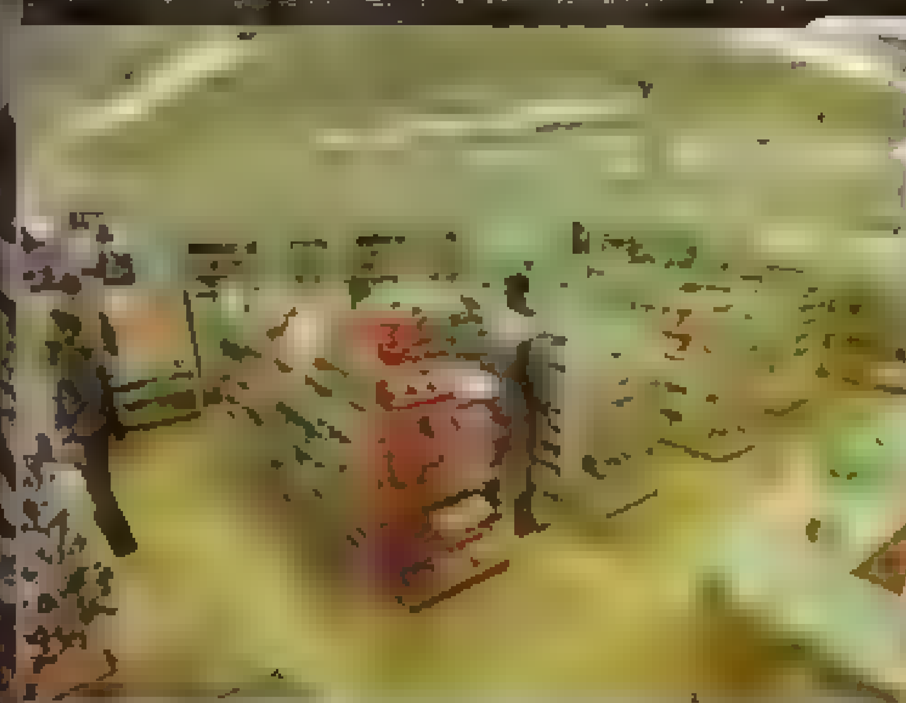


泽村由美

与桐生与锦山一起在孤儿院长大，是他俩的至友，同时也是他俩最爱的人。

不眠之街神乐町 这里是天堂，这里也是地狱

虚构的神乐町，其实就是东京市的一个缩影，而将神乐町的入口设计得像是现实中的东京歌舞伎町入口一样，是因为歌舞伎町在东京所具有地位，这里是东京，乃至全亚洲最著名的红灯区，更是日本黑帮最集中的地区，但讽刺的是，这里同时也是东京最具吸引力的旅游景点之一。现实中的歌舞伎町恐怕你不一定去得了，但在虚拟世界中的神乐町，我们可以有恃无恐。



■SEGA俱乐部

忠实根据现实中的SEGA娱乐中心而表现的"SEGA俱乐部"，你可以看到耳熟能详的抓宠物机"UFO"，当然了，你在游戏中也是可以玩UFO的，不过所得奖品的用处是……



■便利店

在东京，遍地开花的24小时便利店是其一大特色，便利店中你可以买到日用品、食品等物，而偶尔翻一翻琳琅满目的杂志也可以消除一些城市带给你的疲惫。

迟到的试玩报告

上期由于SOUL实在是分身乏力，这次SOUL终于有机会补上本作的试玩报告。应该说，要试玩《如龙》并不容易，《如龙》的试玩处每隔一段时间才发送出一定数量的入场票，你一旦错过时间，票很快就被领完了。怎么办？老老实实地提早排队呗——SOUL排了1小时的队才领到票……《如龙》的展区可以算是TGS上最具特色的展区之一。首先整个试玩间是完全封闭式的，外围墙壁通体白色，上面再画着《如龙》的LOGO。这还不算特色，真正的特色在于，试玩间的前后两个出口，分别挂着两个等离子显示器，上面就显示着试玩间里面的实时拍摄画面（如图）。看到了吧，整个试玩间搞得像是个黑帮组织的聚会一样！每个试玩台后面都有一个"黑社会"大哥照顾着……整个《如龙》试玩要花费40分钟，前20分钟是让你看本作的各种宣传片，后20分钟才是真正的实机试玩。走进试玩间，SOUL还是被这些"黑帮大哥"的气势吓着了，每位大哥都又高又酷，穿着笔挺的黑西装，他们一言不发地站在你背后盯着你试玩……



▲这就是《如龙》展台前的显示器，可以看到试玩间内的情景。

《如龙》的试玩版相当完善，分为"故事介绍"、"系列介绍"、"打斗初体验"及"逛街初体验"等等部分，由于试玩时间长达20分钟，SOUL基本上试玩了所有部分。这里重点说一下"打斗"及"逛街"两部分。首先是打斗部分，本作的打斗系统很有特色，而且相当有爽快感！连按攻击键可以进行多段的打击，中途你可以按重攻击键进行大攻击，重攻击可以马上把对手击倒。最有特色就是超重攻击，首先你先要蓄满一定的能量槽，之后抓起对手，往任何硬物靠近，这里的硬物包括墙壁、桌子等物，当屏幕角落出现提示时，按下必杀键，只是屏幕上光一闪，"啪"的一下，主角就把对手往墙壁或桌子砸去……这样说起来好像有些残忍，但在画面上，却表现出超必杀技那样的爽快效果。游戏中主角的动作大开大合，非常洒脱，打击感也做得很棒，可以说这基本达到了制作人名越之前说的"简单、爽快"。至于"逛街"部分，SOUL反而感觉这部分并没有想像中的自由，说自由度，SOUL自然是拿《如龙》和《横行霸道》进行比较了。首先最大的区别，就是你不能像《横行霸道》那样突然发神经乱揍路人……对于一般的路人，你只能和他们进行交谈，街道的视角是固定的，可能有些角度你会觉得不够适应，但换来的，是比一般的全3D场景更壮观、更漂亮的场面。游戏中只有特定的店可以进……不过……对SOUL发现了一些问题，那就是有一定读盘时间，这略减低了游戏的流畅度。

整体而言，《如龙》的确可以说是东京版的《横行霸道》，但又真正融入了SEGA的自身特色，比如爽快的打斗、有深度的故事背景，虽然自由度比不上后者，但如果从"毫无顾忌地体验自己似曾相识的街道"这一点而言，这对于日本以及亚洲玩家来说还是相当有吸引力的，最后希望读盘速度能够在本作的成品中有所改善。



▲《如龙》展台。

3DM-SMV

www.plumbook.cn

召唤之夜 铸剑物语 原石　Banpresto　RPG
GBA

文 猫太

サモンナイトX クラフトソード物語 ～はじまりの石～

想不到仅仅在家用版的《黎明之翼》发售后的两个月，GBA上的“《铸剑物语》系列”新作就悄悄地公布了，而且发售日也定于不久后的12月8日。“《铸剑物语》系列”是一款以锻造武器与召唤兽为主题的新生RPG作品，由于游戏中的要素相当充实，因此受到了掌机玩家们的欢迎。有点仿效“《传说》系列”的横向手动战斗方式也让玩家不会被单纯的按键闷到。那么这次匆忙公布的这款外传将会有什么创新的系统呢？下面将会为大家揭晓。



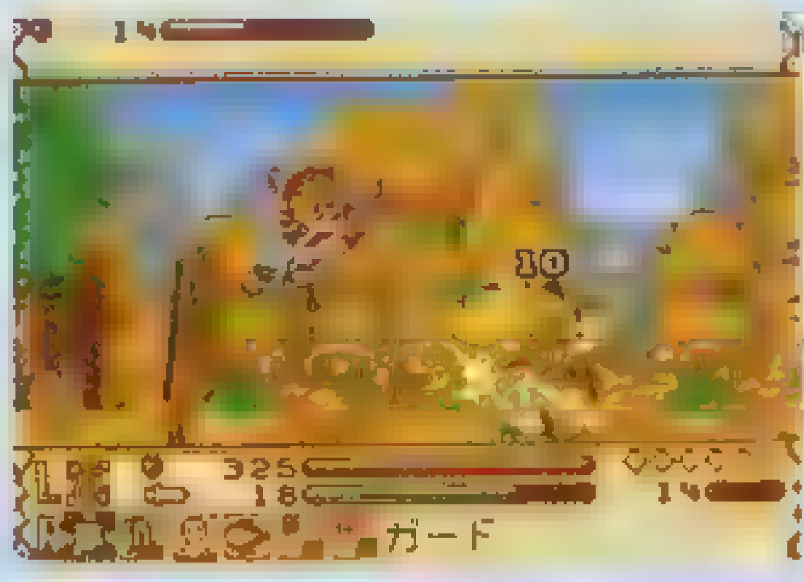
主人公介绍



主人公从小就被父亲带到锻冶之镇并让他成为锻冶师罗布弟子。由于离开双亲而居住在师傅家中，所以性格相当倔强，任何事情都不想认输，也不喜欢被别人当成小孩子看待。主人公在穷极无聊的修行某天，碰巧救下了一名被貌似不良份子的家伙所欺负的少女，而主人公却不知道，这个见义勇为的行为却让自己卷入到关于毁灭“召唤世界林巴姆”的邪恶计划当中……

新要素1 弓箭

如果是玩过系列作品的玩家都应该知道，在《铸剑物语2》中，主人公可装备的武器种类已经增至5种。而在本作中，除了剑、斧、枪、钻子和拳套外，这次增加了擅长远程攻击的弓。这样直接摆脱了以往只能通过魔法远程攻击敌人的尴尬场面，让战斗变得更富战略性。



▲新武器弓可能在威力上会逊色于其他武器，但配合玩家的操作绝对是神兵利器。



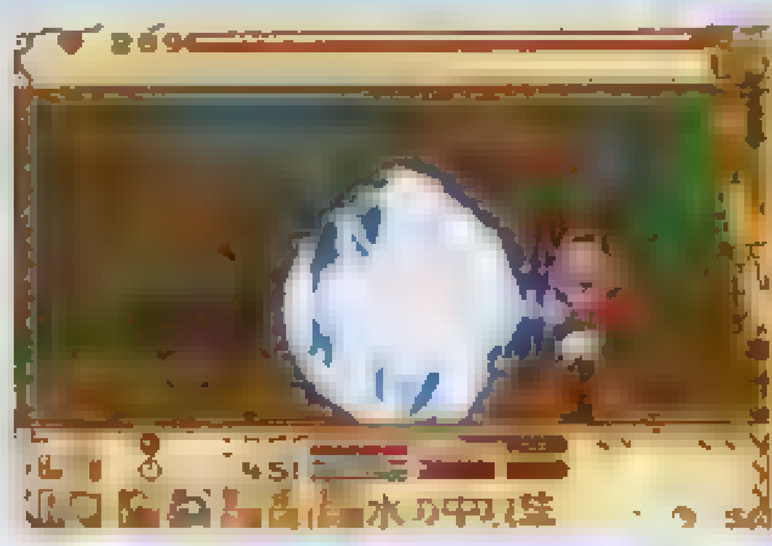
召唤兽介绍



按照系列的传统，在选择了主人公并开始游戏后不久，就需要玩家选择一名召唤兽作为游戏中的主要辅助角色。而在“《铸剑物语》系列”中，通常能让玩家选择的召唤兽属性有鬼、机、兽和灵4种。不同的召唤兽除了形象不一外，攻击的方式以及性格也有很大的差异。他们甚至会影响整个游戏的剧情，所以玩家在选择前一定要慎重地考虑清楚自己的喜好。下面公布本作可选择的4名召唤兽。

新要素2 操作召唤兽

召唤兽的作用就是在战场中施放各种辅助魔法让主人公处于有利位置。召唤兽自身也有等级设置，当其提升等级后技能的种类和技能的威力都会有所增加。只要玩家在菜单中设定妥当，就能通过战斗画面下方的快捷菜单选择要施放的技能。而这次玩家除了可以使用这些技能外，还能直接召唤他们出来，替代自己在一定时间内对敌人战斗。这种做法将会让召唤兽在游戏中更加活跃，体现“召唤”二字的魅力。



▲虽然这次主人公不能变身，但能够让召唤兽直接作战也算是一种填补的方式吧！



▲除了魔法外，召唤兽的普通攻击也不能小看哦！

©FLIGHT-PLAN ©BANPRESTO 2005

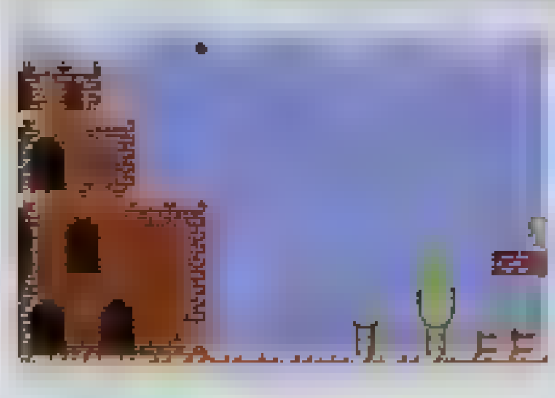
TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005年9月26日～10月2日

1位 FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版） GBA

■Nintendo■2005年9月13日发售■ACT■1800日元■上周排位：3



本周 [illegible]

累计 [illegible]

马里奥的力量确实无人能挡，想不到这款再版的作品在发售数周后依然保持长卖。不过仅售1800日元确实也是其中一个值得玩家买回家收藏的理由啦！

2位 鸡蛋仔的小小小卖店 NDS

■Nintendo■2005年9月15日发售■ETC■4800日元■上周排位：1

◆本周 3万1296套 ◆累计 23万6522套

3位 君临都市 PS2

■Namco■2005年9月29日发售■ACT■6800日元■上周排位：－

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

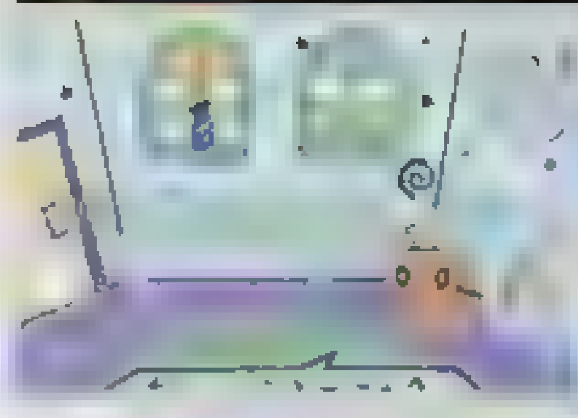
名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	真·三国无双4 猛将传	Koei 2005年9月15日发售	ACT 4280日元 上周排位 2	2万5096套	28万1834套	PS2
5	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	2万1935套	>50万套	
6	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：9	1万7376套	53万4165套	
7	罪恶装备XX #RELOAD	SEGA 2005年9月29日发售	FTG 4800日元 上周排位：－	1万6350套	1万6350套	PSP
8	超级机器人大战J	Banpresto 2005年9月15日发售	S·RPG 4800日元 上周排位：6	1万6245套	14万13套	GBA
9	马里奥医生＆方块解谜	Nintendo 2005年9月13日发售	S·RPG 4800日元 上周排位：－	1万4068套	未知	GBA
10	世界足球 胜利十一人9 无所不在	Konami 2005年9月15日发售	SPG 4800日元 上周排位：7	1万2291套	14万7830套	PSP

本周虽然有17款新作发售，但排行榜上的名次依然与上周相差不大。硬件销量也要比上一周减少了25.3%（13.7万台），软件总销量也减少了大约30.2%（65.8万套）。作为经典作品的《FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版）》"趁着"这个机会拿下了首位，销量与2004年2月第一次发售的本作相加起来的话，已经达到了八十多万的销量，看来突破百万也只是时间上的问题。第二位的《鸡蛋仔的小小小卖店》在发售三周后突破了20万套，看来人气相当不错。至于本周发售的新作当中，《君临都市》和《GGXX #RELOAD》的销量也让人满意。

2005年9月19日～9月25日

1位 鸡蛋仔的小小小卖店 NDS

■Nintendo■2005年9月15日发售■ETC■4800日元■上周排位：3



本周 [illegible]

累计 [illegible]

从精致小巧的超小型游戏机到NDS，"《鸡蛋仔》系列"的影响力到现在为止依然是十分强大的。如今还可以利用触控笔做更多有趣的事情，当然能吸引到不少玩家。

2位 真·三国无双4 猛将传 PS2

■Koei■2005年9月15日发售■ACT■4280日元■上周排位：1

◆本周 5万3631套 ◆累计 25万6738套

3位 FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版） GBA

■Nintendo■2005年9月13日发售■ACT■1800日元■上周排位：2

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	幻梦狂想曲	Konami 2005年9月22日发售	S-RPG 6800日元 上周排位：－	4万2696套	4万2696套	PS2
5	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：8	3万8298套	>50万套	
6	高达 战术对战	Bandai 2005年9月22日发售	S·RPG 4800日元 上周排位：－	3万7340套	3万7340套	PSP
7	世界足球 胜利十一人9 无所不在	Konami 2005年9月15日发售	SPG 4800日元 上周排位：4	2万8657套	13万5539套	PSP
8	超级机器人大战J	Banpresto 2005年9月15日发售	S·RPG 4800日元 上周排位：5	2万8325套	12万3788套	GBA
9	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：10	2万5457套	51万6789套	
10	在遥远的时空中3 十六夜记	Koei 2005年9月22日发售	SLG 6800日元 上周排位：－	2万1028套	2万1028套	PS2

与上周相比，排行前三位的游戏依然是《鸡蛋仔的小小小卖店》、《真·三国无双4 猛将传》和《FC迷你版 超级马里奥兄弟（再版）》。这次《猛将传》比起前作《猛将传》的同期销量少10万套左右（前作为36.6万），估计今后也不会增加得太多。再版的《超级马里奥兄弟》以低廉的价格和极高的收藏性已经突破了20万的销量，相信这跟GBM的发售也有一定的关系吧！属于《幻想水浒传》外传性质的《幻梦狂想曲》以及PSP上的第二款高达作品《高达 战术对战》都获得了不错销售成绩，相信开发商也比较满意！

日本主机销量榜2005

名次	机种	总销量	9月26日～10月2日	9月19日～25日	9月12日～18日
1	NDS	200万8302台	4万3362台	6万8123台	7万2167台
2	PS2	168万3970台	2万4638台	2万5518台	2万4396台
3	PSP	146万8653台	3万1702台	5万629台	7万0152台
4	GBA SP	66万5740台	1万751台	1万2483台	1万1147台
5	GBA	62万4337台	397台	448台	624台
6	GBM	24万6900台	3万65台	4万6529台	17万306台
7	NGC	19万1151台	1958台	2267台	1882台
8	Xbox	1万957台	112台	98台	109台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

上榜作品图展



《君临都市》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 10 月 15 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心 2	Square Enix A·RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCEI ACT 预定 2005 年 10 月 27 日	PS2
4	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
5	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A·RPG 美版预定 2005 年 11 月 8 日	PS2
6	灵魂能力III	Namco FTG 美版预定 2005 年 10 月 25 日	PS2
7	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
8	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年冬发售	PS2
9	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
10	波斯王子 3	Ubisoft ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
11	塞尔达传说 黄光公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
12	银河游侠	SCEI RPG 预定 2005 年 12 月	PS2
13	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
14	潜龙谍影 3 生存	Konami ACT 预定 2006 年 12 月 22 日	[illegible]
15	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	Square Enix ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	[illegible]
16	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 15 日	PS2
17	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
18	恶魔召唤师 葛叶雷道	Atlus RPG 发售日未定	PS2
19	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem AVG 发售日未定	PS2
20	怪物猎人 P	Capcom ACT 预定 2006 年 12 月	PSP

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 10 月 15 日

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS

① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 7 月 30 日～8 月 13 日

获得上期"短信排行榜"MP3 大奖的读者手机号码是 139****6514。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

134****4177	137****2874
139****8400	136****6481
137****3760	137****4827
139****2380	137****2555
136****7041	139****4307
135****4036	138****3045
138****0323	137****6950
135****1751	133****1370
138****9866	138****4795
138****0191	139****2206

TOP 10 欧美游戏排行榜

进入十月份，体育游戏再次称雄游戏市场。《FIFA06》是本周的大赢家，在英国稳坐排行榜首自然顺理成章，令人意外的是该作在足球运动并不发达的美国也霸占了显要位置。

美国排行榜 2005 年 10 月 2 日～10 月 8 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	NBA Live 06 NBA Live 06	EA 2005 年 9 月 26 日 SPG	PS2
2	FIFA 06 [illegible]	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	PS2
3	孤岛惊魂 本能 [illegible]	Ubisoft 2005 年 9 月 27 日 FPS	[illegible]
4	NBA Live 06 [illegible]	EA 2005 年 9 月 26 日 SPG	[illegible]
5	狡狐大冒险 3：侠盗荣誉 [illegible]	SCEA 2005 年 9 月 26 日 ACT	PS2
6	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	Xbox
7	麦登 NFL06 [illegible]	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	PS2
8	致命格斗：少林和尚 [illegible]	Midway 2005 年 9 月 16 日 ACT	PS2
9	X 战警传奇 2 [illegible]	Activision 2005 年 9 月 20 日 ACT	PS2
10	X 战警传奇 2 [illegible]	Activision 2005 年 9 月 20 日 ACT	[illegible]

英国排行榜 2005 年 10 月 2 日～10 月 8 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005 年 10 月 4 日 SPG	PS2
2	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 06 [illegible]	EA 2005 年 9 月 20 日 SPG	[illegible]
3	火爆狂飚：复仇 [illegible]	EA 2005 年 9 月 13 日 RAC	[illegible]
4	冲突：全球反恐 [illegible]	2K Games 2005 年 10 月 4 日 ACT	[illegible]
5	孤岛惊魂 本能 [illegible]	Ubisoft 2005 年 9 月 27 日 FPS	[illegible]
6	黑与白 2 Black & White 2	EA 2005 年 10 月 4 日 RTS	PC
7	致命格斗：少林和尚 [illegible]	Midway 2005 年 9 月 16 日 ACT	PS2
8	斯巴达：全面勇士 [illegible]	SEGA 2005 年 10 月 25 日 ACT	NGC
9	任天狗 [illegible]	Nintendo 2005 年 8 月 22 日 SLG	NDS
10	罗马：全面战争 野蛮人入侵 [illegible]	[illegible] 2005 年 9 月 27 日 RTS	PC

※英国销量榜的数据统计包括了 PC 平台。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

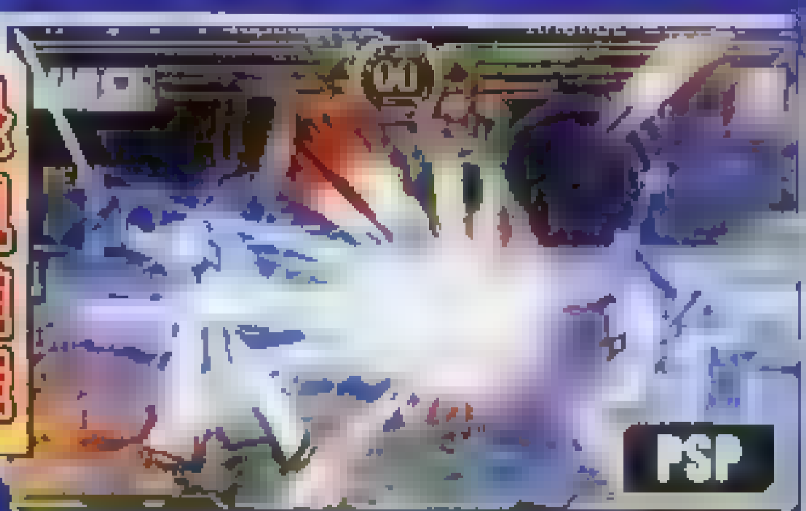
最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 **阿修罗**　黄金珍藏×0　热血推荐×9

从10月下旬开始，一些重头作品纷纷发售，这意味着年末商战的正式展开。在这之前，一些不是那么高调却同样拥有优良素质的作品成为了“法国大餐”前的“甜点”。由于万圣节的关系，通常欧美方面会比日本地区更早一些“进入状态”。从这次“黄金眼”众小编的评价中大家就可以看出，这一段时间发售的美版游戏不仅数量众多，在素质上也可圈可点。10月25日的美版《灵魂能力III》、《生化危机4》以及11月1日的美版《恶魔城》相信对大部分国内玩家来说会是下一期的最重头作品，到时候大家别忘了“check it out”哦！

罪恶装备XX #RELOAD

热血推荐



画面　音效　系统　总分 **26**

游戏华丽程度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

原著号称最华丽的2D格斗游戏，在移植到掌机上后其素质也堪称上乘。虽然人物的边缘不是很光滑，背景效果也有所减少，但丝毫不能掩饰游戏的精致程度。游戏的手感很好，但由于PSP按键的关系，在操作上还要适应一阵。另外，游戏的读盘速度非常快，能够让人充分体会对战的流畅感。

沙罗

可以说本作的移植度非常高，除了PS2版所有模式之外，还加入了Xbox版当中的新模式“Story”模式。另外本作还考虑到了PSP十字键不利于2D FTG输入指令，特意加入了简单指令模式，只要大致输入指令就能够轻松地发动必杀技。可以说本作作为掌机格斗游戏是一款素质非常高的作品。

阿修罗

其实作为一款移植性质的作品来讲本作还真是“纯粹”，惟一所谓新增加的“故事模式”其实也是Xbox版就有的。抛开这些不说，游戏本身还是相当不错的，无论是手感还是游戏时的速度都与PS2版相差无几，再加上支持无线联机对战，确实让人体会到掌机所独有的便利。

■UMD■SEGA/ARC SYSTEM WORKS■GUILTY GEAR XX #RELOAD■FTG■2005年9月29日■1～2人■无对应周边■128KB

孤岛惊魂：本能

热血推荐



画面　音效　系统　总分 **26**

海岛美丽度 ★★★★★★★★★☆

多边形

原本以为只是移植于PC版的游戏，没想到到最后不但被Xbox独占，而且开发小组几乎将游戏重新制作了一遍，全新的剧情、全新的系统、全新的画面……发挥了Xbox机能极限的画面表现令人惊艳，而新增的游戏系统让玩法更加丰富。游戏关卡的地图极为庞大，小心不要迷路哦！

星夜

去年PC版的原作发售时被认为是将PC游戏图形技术推向极限的作品，因此Xbox版刚公布时遭到了很多人的怀疑。为了最大限度保留原作的惊人画面，蒙特利尔制作室对Xbox版进行了重新设计，这款新作的水准甚至超越了原作。新增的兽化能力更是大大增强了游戏的爽快感。

SOUL

的确是发挥了Xbox强大机能的顶级画面素质，和PC版原作相比，完全原创的故事及完全原创的游戏系统让人感觉诚意十足，许多方面甚至大大超越了原作。原作最大的特色之一就是超大的场景面积（整个岛屿），而且游戏途中没有什么场景切换的概念，整体非常流畅，这一特色Xbox版得以完美保留。

■DVD-ROM■Ubisoft■Far Cry Instinct■FPS■2005年9月27日■1～16人■无对应周边■硬盘记忆

战火兄弟连：浴血奋战

热血推荐



画面　音效　系统　总分 **25**

历史临场感 ★★★★★★★★★★

多边形

恢宏巨制的游戏续篇，在前作成功因素的基础上添加了新的要素与游戏模式。剧情方面和一代属于平行发展，讲述的是在一代发生的同时，另一支敌后小队发生的故事。游戏的单人任务模式非常具有挑战度，全新的敌兵AI系统将带给你无穷无尽的麻烦，也一定会激起你战斗的欲望！

阿修罗

对于单机的FPS游戏来说，出色的AI设计可以令作品更加刺激，本作可以说成功地做到了这一点。在多人模式上，本作也进行了一定程度的强化，可以单机分屏战斗或联网作战，甚至可以合作挑战单机模式中的各个任务。游戏的剧情演出一如既往地出色，配音给人留下的印象也很深。

SOUL

“按照好莱坞电影模式来打造”的战争题材游戏又推出第二部了，前作开创的优秀游戏方式——FPS+组队作战系统被继承了下来，同时在各方面又都有了提高，比如更好的AI。FPS部分和队伍命令部分的完美结合让人玩起来依然有新鲜感，另外游戏中时刻表现出来的那种大片电影的气氛非常令人着迷。

■DVD-ROM■Ubisoft■Brother in Arms Earned in Blood■FPS■2005年10月6日■1～2人、4人在线■对应Xbox LIVE■硬盘记忆■以上为Xbox版信息

斯巴达：全能勇士

热血推荐



画面　音效　系统　总分 **25**

战场魄力 ★★★★★★★★★☆

胜负师

本作可以说是《战神》之后又一款令人惊喜的美式ACT。宏大的场景、凝重的世界观、爽快的战斗系统、巧妙的谜题设置，以及上百人同屏战斗不拖慢、尸体不消失……这些都展现出开发者强劲的制作实力，其成熟的制作理念值得称道。本作操作复杂，难度也较高，比较适合喜欢挑战的玩家。

阿迪

这是一款古罗马风格的“无双LIKE”类游戏，其宏大的气势可比年初的《战神》，爽快的砍杀、魄力十足的多人混战场面、以及敌人尸体不消失的设定将游戏的气氛一步步推向高潮。角色的动作也很丰富，包含了多样化的组合技和多种武器的运用。不过游戏依然存在严重的视角问题。

星夜

欧美一些游戏厂商在大规模、大迫力游戏氛围的营造方面极具实力，本作的战斗极具气势，特殊技也非常华丽。本作的手感也十分出色，无论是普通攻击还是特殊技的发动，那种厮杀的感觉都得到了直观的体现。难怪欧美媒体将其称为“继《战神》之后最具潜力的动作游戏”

■DVD-ROM■SEGA/Creative Assembly■Spartan: Total Warrior■ACT■2005年10月25日■1人■无对应周边■170KB■以上为PS2版信息

毁灭战士3 邪恶复苏

热血推荐



画面 音效 系统 总分 **25**

追加要素 ★★★★★★★☆☆☆

阿修罗

由于《毁灭战士3》本身已经拥有超强的画面以及出色的音效，所以作为资料片推出的本作在这两方面自然是同样出色的。虽然游戏缺少一些令人叹服的进化，但是新增的剧情和关卡也是颇有吸引力的。不过游戏没有提供合力作战的模式，使得单纯的多人对战模式显得比较单调。

多边形

王牌恐怖FPS大作《毁灭战士3》的最新资料片，游戏无论是画面还是音效都表现绝佳。虽然故事的剧情并没有紧接前作，但游戏的舞台依然在那个火星上，而全新的主角带来全新的故事。另外游戏的恐怖感仍然有增无减，随着玩家逐渐深入，就会有更多恐怖的体验等待着玩家！

星夜

作为一张资料片，《邪恶复苏》最让人失望的地方可能就是"似曾相识"的感觉，虽然有着全新的剧情和关卡，游戏过程中却很难体验到新鲜感。新增的引力枪感觉是在模仿《半条命2》，虽然相当有趣，可惜能够用到的地方很少。不过新增的"地狱时间"等能力大大丰富了游戏性。

■DVD-ROM■Activision■Doom 3: Resurrection of Evil■FPS■2005年10月5日■1~4人、多人在线■对应Xbox Live■硬盘记忆

NBA 2K6

热血推荐



画面 音效 系统 总分 **24**

上手速度 ★★★★★★★★☆☆

阿迪

相对于系列前作，本作的操作朝着易上手的趋势发展。罚球从以往的点键式2点重合瞄准，改变为右摇杆推杆式的操作。推杆的过程正是球员从下肢、腰部、再到上肢的投篮标准步骤。将真实中的体育元素通过更简单的操作传达给更多的玩家，相信会是未来篮球游戏的发展方向。

多边形

意图与EA公司的"《NBA Live》系列"分庭对抗的篮球运动游戏，同样获得了NBA官方授权的本作拥有几乎和前者一模一样的球星阵容，而在画面上的表现也毫不逊色于同类作品。游戏难度比较大，不太适合刚入门的新手，但是对于系列的老玩家来说，这才是真正的篮球游戏！

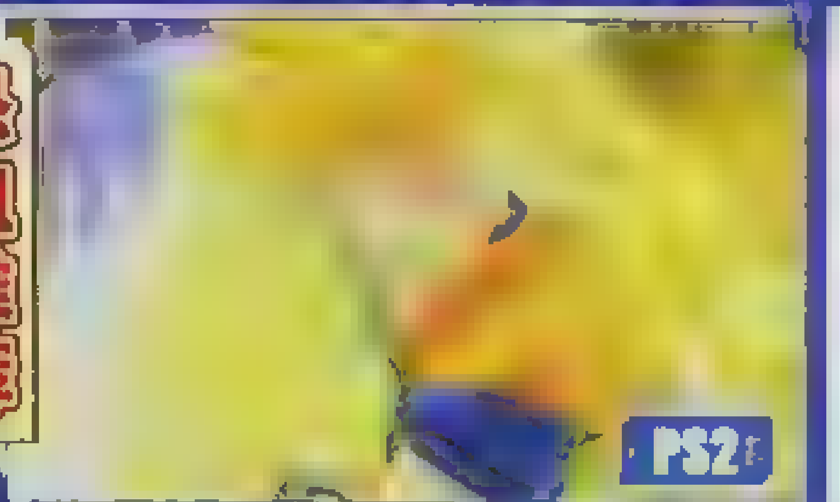
D·S

如果你是一个狂热的NBA球迷，你可以在《NBA 2K6》中认出里面的每一位球员。除了画面上又有了更大的进步之外，本作在游戏方面也更加接近于真实的篮球，越来越强调比赛战术的应用设置、强劲的身体对抗，以及更加完善的操作系统都让人觉得：这不是游戏，这是真实的篮球比赛。

■DVD-ROM■2K Sports/Visual Concepts■NBA 2K6■SPG■2004年9月26日■1~8人■对应PS2网络套件■79KB■以上为PS2版信息

龙珠Z 电光石火！

热血推荐



画面 音效 系统 总分 **24**

众星云集 ★★★★★★★★★☆

阿迪

虽然各人物的不同形态都是单独的角色，但是多达90名的角色总数依然非常有诚意。本作的卡通渲染效果很有特点，人物外观会随体力减少而发生相应改变。广阔的3D战场和与之相对应的移动速度将原作中的战斗展现得淋漓尽致。美中不足的是，对战时的分屏方式会对玩家的视野造成影响。

阿修罗

由于更换了开发小组，所以本作的整体风格和前几作《武道会》相比有了很大的转变。战斗系统的改变使得游戏本身与传统的3D FTG差别较大，更偏向于动作游戏。这个战斗系统比较完美地再现了原作的超广空间内高速战斗的感觉，但是由于略显复杂而不太容易上手。剧情分章节的形式很不错。

D·S

本作对于原著动漫的诚意再现无疑是非常棒的，甚至连桃白白这样的元祖级杀手也会登场。画面与各种特效都非常棒，同等级的超杀对轰时让人感到热血沸腾。本作中的故事模式以纯战斗的场次来划分，让人感觉略显单调。而AI的设计也不理想，针对各个难度和人物都有特定的机械打法。

■DVD-ROM■Bandai/Spike■ドラゴンボールZ Sparking! ■FTG■2004年10月6日■1~2人■无对应周边■69KB

海豹突击队3

热血推荐



画面 音效 系统 总分 **24**

在线游戏度 ★★★★★★★★☆☆

多边形

系列作品的第三作，本作在前作大受欢迎的基础上再次加强了网络部分的要素，最大支持32人在线对战是前所未有的，而网战的速度也非常流畅。游戏在画面方面的强化也非常厉害，特别是地图的扩大让战斗变得更加激烈，更多驾驶工具的加入让战况更加火爆，喜欢军事游戏的玩家不要错过！

阿修罗

毫无疑问，大幅强化的网络部分以及画面是本作最令人瞩目的地方。其实除了AI略显"弱智"外，本作的单机模式还是颇有"嚼头"的。地图面积的扩大一定程度上延长了单一任务的长度，而大量向导提示以及Check Point的引入则减轻了玩家在长流程中可能出现的烦躁感以及疲劳度。

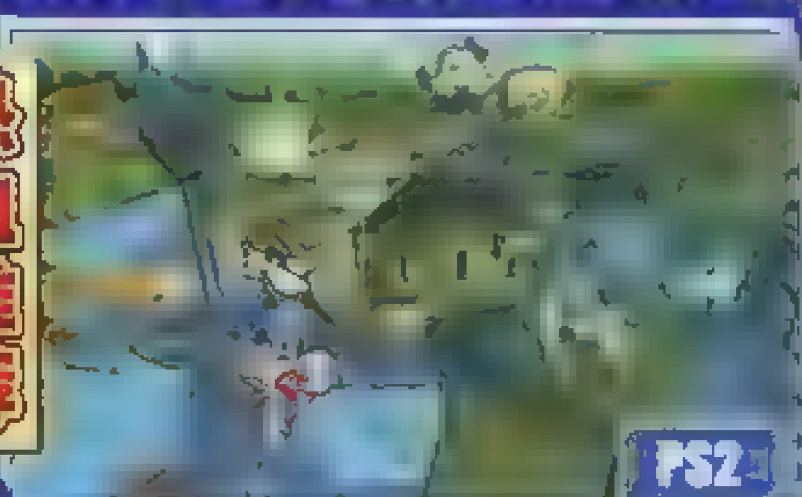
星夜

"《海豹突击队》系列"是PS2上最成功的网络射击游戏，这款最新作在网络系统上大幅增强，提供了流畅的32人网络游戏功能、可供驾驶的交通工具以及更大的地图，各个细节的把握也非常到位。从技术角度上说，本作也可算是SCE对Xbox Live的挑战。可惜本作的AI设计略有不足。

■DVD-ROM■SCEA■SOCOM 3: U.S. Navy SEALs■FPS■2005年10月11日■多人在线■对应PS2网络套件

狡狐大冒险3：侠盗荣誉

热血推荐



画面 音效 系统 总分 **24**

侠盗友情 ★★★★★★★★★★

猫太

很欣赏本作的剧情，侠盗间的友情、爱情以及世仇的观念转变都刻画得相当精彩。除了这点改变外，本作新增的几名角色也让游戏性变得更加丰富。因为每个角色的能力与操作都不尽相同，所以玩法上又得到了增强。不过游戏的整体流程较短，且隐藏要素过少，所以耐玩度不足以让人满意。

SOUL

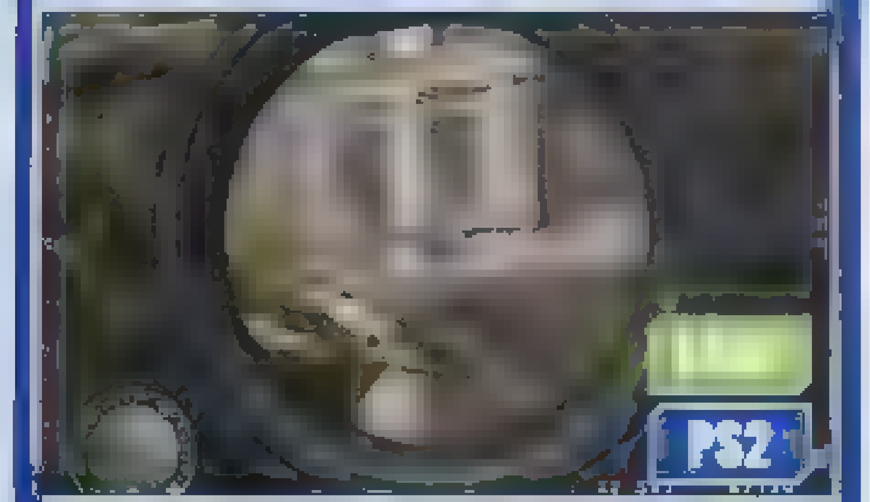
再度以高品质姿态推出的续作。自前作加入大批迷你游戏之后，本作又在这一要素上进行强化，同时这次又推出了"双人游戏"这一全新要素，另外一些立体画面关卡的出现也让人惊喜。本作的场景华丽依旧，不过可能是因为场景太大了，PS2机能吃不消，因此偶尔出现了一些画面不流畅的现象。

星夜

对于一款平台动作游戏来说，丰富的玩法是至关重要的。《狡狐大冒险3》的新增角色和大量有趣的迷你游戏让人在游戏过程中经常都会产生新鲜感。最新鲜的还是3D眼镜的采用，虽然很容易产生晕眩感。另外本作中不必要的剧情和对话显得太多了一点，且迷你游戏的长度不足，还经常出现丢帧现象。

■DVD-ROM■SCEA/Sucker Punch■Sly 3: Honor Among Thieves■ACT■2005年9月26日■1~2人■对应3D立体眼镜■113KB

狙击精英



画面 音效 系统 总分 23

真实模拟度 ★★★★★★★★☆☆

多边形

作为一款反映二战时期的军事游戏，本作对于战场气氛的渲染显得不太熟练，不过这并不影响本作的优秀程度。游戏出色的物理引擎保证了游戏的真实感，特别是在实施狙击行动的时候，风向、重力、心跳等因素都会影响你的射击精度，而潜入部分又让人觉得心惊肉跳，同样推荐给喜欢军事游戏的玩家。

GOUKI

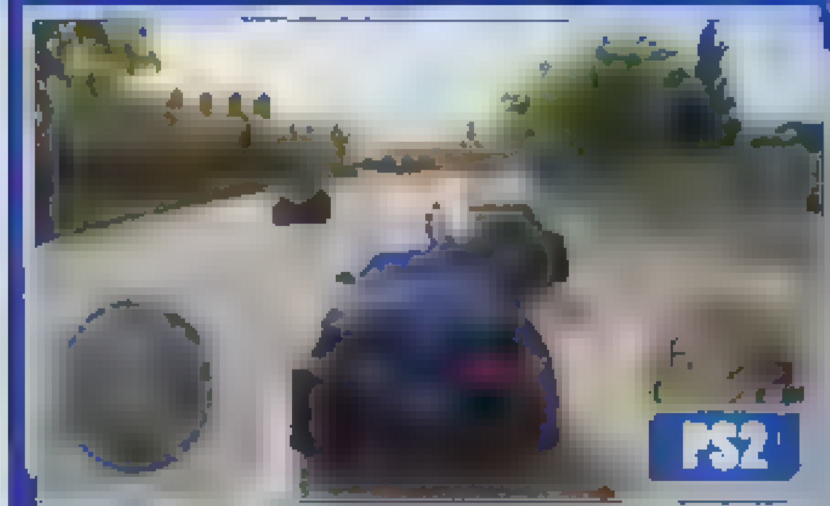
从狙击手的角度来描述二战的惊心动魄，整个游戏的玩法都不同于其他二战游戏。“先于敌人之前发现对方”是本作最为重要的关键点，因此对地形的把握以及出色的观察力就成为玩家必备的两项能力。但游戏的画面算不上出色，在这样的画面中寻找身穿保护色军装敌人的身影的确是一件痛苦的差事。

星夜

在专业性方面，《狙击精英》的各个细节都非常到位，在真实狙击模式下，射击时的各种状态等都会对狙击造成影响。虽然是一款只使用狙击枪进行的游戏，丰富的关卡和任务设计使得玩家能始终感觉十分有趣。可惜本作的画面水准较低，尤其是将镜头拉近时就会发现贴图质量不高。

■DVD-ROM■Namco■Sniper Elite■FPS■2005年10月18日■1人■无对应周边■硬盘记忆■以上为Xbox版信息

临界速度



画面 音效 系统 总分 22

速度感 ★★★★★★★☆☆☆

GOUKI

CG动画不俗，但日文配音显得有些别扭。游戏在某种程度上参考了《火爆狂飙》的创意，“竞速”并不是游戏的目的，而是要根据每关给出的任务要求来完成，比如“运送”、“护送”、“破坏”等，有时让人感觉更像是一个动作游戏多一点。游戏的画面构图让人略感简单，对于车辆的刻画也不够精细。

胜负师

非传统意义上的赛车游戏，以撞击、掩护同伴、取得道具等形式展开的流程更像是ACT，光凭速度并不能完成任务。这种新颖的设计理念可能会令部分玩家难以适应，游戏难度也因此会显得比较高。本作的画面音乐表现平平，且速度感和撞击感也不突出，素质不俗的CG动画还算较有诚意。

SOUL

游戏的画面素质很一般，游戏方式为任务制，玩家需要接受各种任务，完成任务后就可以获得金钱，这样就可以购买新的零件来对自己的车进行改装升级。车跑起来的速度感不强，远不如同门师兄《山脊赛车》，撞车的设定也不是很成功，事实证明，这类游戏有一个《火爆狂飙》也就够了。

■DVD-ROM■Namco■クリティカル ヘロシティ■RAC■2005年10月13日■1～2人■无对应周边■49KB以上

超级火枪英雄



画面 音效 系统 总分 22

经典度 ★★★★★★★★★☆

多边形

财宝公司果然在2D技术上实力不俗，游戏画面火爆异常，炸弹及火花的爆破感非常强烈，已经达到了绚烂夺目的程度。角色的动作也与前作一样丰富，发射枪炮、升龙拳、滑铲、空中飞腿实用且华丽，BOSS战也都很有魄力，可以说是GBA上的ACT佳作。不过游戏取消了前作的武器组合实在是让人遗憾。

纱迦

游戏和MD版非常相像，尤其是敌方四天王的设定，简直就是如出一辙。游戏的基本系统很有特色，利用A、B、R三键配合方向就能做出多姿多彩的动作。但取消了MD版的武器系统，两个主人公的3种武器区别不大，变化不如MD版丰富。游戏新增了很多游戏方式，但平心而论都有鸡肋之嫌。

胜负师

“财宝”的动作射击名作登陆GBA平台，能够有这样的画面表现已经相当不俗了。游戏的操作感十分流畅，角色动作丰富，BOSS设计得很有魄力，场面火爆，系统创意度也很高。但比较失望的是游戏的流程过短，几个飞机关卡的设计也显得较为拖沓，挑战性和可重复性比预期的要低。

■卡带（64M）■SEGA/Treasure■ガンスタースーパーヒーローズ■ACT■2005年10月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

CAPCOM经典合集



画面 音效 系统 总分 20

冷饭度 ★★★★★★★★★★

纱迦

这大概是Capcom端出的最冷的冷饭了。里面收录的游戏多为上世纪80年代的街机作品，一些游戏在国内根本没见过，比较熟悉的作品只有《快打旋风》和多个不同版本的《街头霸王Ⅱ》。不过这些《街头霸王Ⅱ》并不是照搬街机，里面提供了对战模式和练习模式，算是一个小小的惊喜。

胜负师

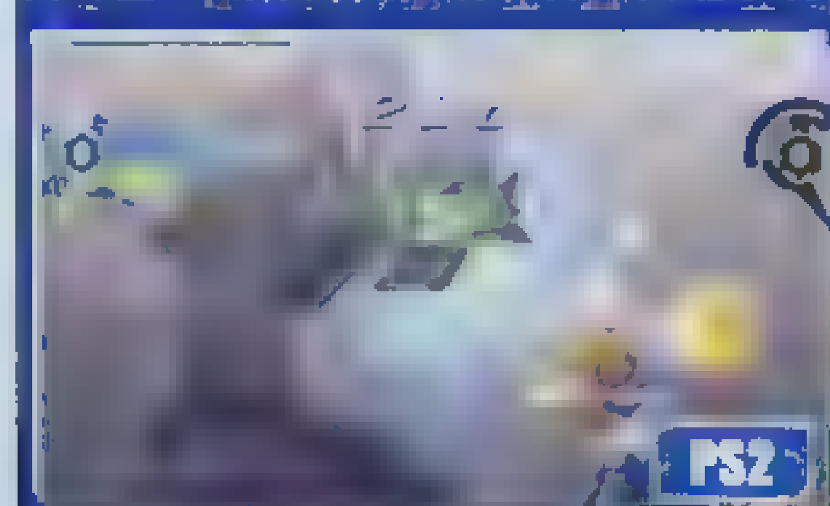
将其称之为Capcom老街机游戏的官方模拟器可能并不为过，能以PS2的操作环境运行那些叫得出名的、叫不出名的、熟悉的或是陌生的街机游戏对于不常接触模拟器的玩家来说，的确有了重温旧梦的机会。只是Capcom推出的此类作品实在是多了些，这样的饭怎么炒它还是冷的。

GOUKI

不满20岁的玩家可能很难体会这款合集对于Capcom，对于玩家的意义。在重温经典的同时你也许会惊喜地发现小时候你所钟爱的街机游戏居然绝大部分都是Capcom制作的，这不能不让人心生敬意。《战场之狼2》、《大魔界村》、《希魔复活》、《快打旋风》绝赞！当然，还有《街霸》。

■DVD-ROM■Capcom■Capcom Classics Collection■ETC■2005年9月27日■1～3人■无对应周边■104KB■以上为PS2版信息

代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者



画面 音效 系统 总分 20

系统创新 ★★★★★★★★☆☆

猫太

原创的系统给人感觉十分新鲜，利用吸收代码把敌人转化成特殊能力、发动特殊技能对敌人造成大伤害等，可以看得出开发者们勇于创新的精神。可惜游戏的最大缺陷在于生硬的打斗感与过近视角的控制，让人在战斗中找不着北，从而失去游戏动力。不过游戏的音乐还是值得一赞的。

邪魔天使

一款让人感到不知所谓的游戏。作为一款A・RPG，游戏的操作很诡异，连击靠×和○键不停交替按达成，丝毫没有爽快感，玩上一段时间就会让人觉得很枯燥。RPG部分做得也不是很体贴，培养角色感觉很累。游戏有4名角色，他们的剧情各不相同，还算有点新鲜感。音乐和画面感觉尚可。

阿修罗

本作的人设相当有个性，画面风格也比较独特。游戏的战斗系统本身是颇有新意的，不过基本的操作手感并不太好，使用连击时的爽快感也略显不足，惟有特殊攻击系统还算比较吸引人。作为一款A・RPG，游戏的成长系统相对比较淡薄。另外，本作的菜单切换、存档和读盘都颇耗时间。

■DVD-ROM■Square Enix■CODE AGE COMMANDERS 継ぐ者 継がれる者■A・RPG■2005年10月13日■1人■无对应周边■410KB

热血推荐

黄金眼评分 **25**

押忍！奋斗！应援团

文 胜负师

◆游戏时间：30 小时

如果有人因为《应援团》而购入NDS，那一点都不奇怪！

NGC／卡片／Nintendo／MUG／2005年7月28日／自带记忆功能／1～2人／无对应周边／日版／4800日元



路人D：兄弟，好久不见！最近在玩些什么呢？

路人S：这个嘛……玩的游戏倒是不少，不过很少有能留下深刻印象的。

路人D：哦？那我换个问法。最近玩过什么游戏是你印象最深的？

路人S：当然是NDS上的音乐游戏《押忍！奋斗！应援团》了，可以说是难得一见的佳作！

路人D：《应援团》？音乐游戏？没怎么听说过。既然是个好游戏，为什么杂志上的报道这么少呢？

路人S：的确，《应援团》可以说是个其貌不扬的游戏，任天堂对它的宣传力度相当有限，完全走的是小制作路线。所以各种游戏媒体也不可能以大篇幅去报道，玩家对这款游戏的前期认知度也就相当低了。当初我看到那个红色封面上的不良少年时，还以为是个和《喧哗番长》差不多的动作游戏呢！后来听到不少人说这个游戏好玩才掏了腰包的。而《应援团》的高评价和好口碑，大部分靠的也是玩过游戏的人一传十、十传百的结果，甚至还有人把它称之为"神作"。

路人D：听你这么一说我还真有点印象。不过那时候看游戏的开发画面时，觉得这游戏的人设又不美形，画面在NDS上算起来也很一般，怎么就变成"神作"了？

路人S：呵呵，《应援团》正因为是NDS游戏，才能体现出它的创意和特殊性！

路人D：是吗？NDS游戏我在我朋友那儿也玩过，说实在的，任天堂当初说触摸屏这好那好的我觉得言过其实了。七成以上的NDS游戏并没有很好地利用到触摸屏和双屏功能，很多时候用上触摸屏的系统都是硬加上去的，我觉得这是对创意的一种浪费，NDS也没有像想象中那样给人太多的惊喜。

路人S：NDS发售到现在也都一年了，你所说的这种情况的确存在。虽说触摸屏技术并不是什么新鲜的技术，但我个人认为NDS依然是一台能以游戏创意给人带来惊喜的主机。就惊喜度而言，2004年有《为你而死》，而2005年有《应援团》，我觉得就足够了！它们都是以充分利用NDS机能为基础开发的作品，制作的认真程度和诚意玩过之后都能充分了解。

路人D：我对《应援团》还是没什么概念。这个音乐游戏到底是怎么玩的？是不是也是Konami那种落下方块加音乐的形式啊？

路人S：那倒不是。《应援团》可以说是为NDS量身定做的游戏，游戏全过程都要使用触控笔来操作。下屏幕中会跟随音乐节奏不断出现一些圆球，当圆球外的圆环慢慢收紧到和圆球重合时，就点击圆球，只有保证点击的精准度，才能使气槽不下降。要不然，很快就会挂掉。另外，出现像保龄球道一样的标记时，就要根据球的滚动速度和轨迹在屏幕上划动，还有一种很激烈的操作，就是在出现一个写着"应援团"字样的大圆盘时，用触控笔带动圆盘快速旋转。点、划、转，这些操作动作已经把触摸功能全都用上了，这和传统的落下型MUG还是有很大不同的。

路人D：那操作手感怎么样？上手会不会很困难啊？

路人S：这个倒是没什么问题，指令的反应度相当平衡，不会太严格，也不会太松散，手感还是比较舒服的。上手方面只需要习惯一下圆球和圆环的重合时机，不要看到圈就乱点就没什么问题了。掌握好窍门之后，配合歌曲的节奏点击起来，爽快感还是挺足的。

路人D：对，节奏对于游戏音乐来说是挺重要的，不过选曲也很重要。《应援团》里都有些什么歌曲啊？

路人S：《应援团》里的歌好像只有一首是原创的，其他基本上都是些老歌，这是音乐游戏的惯例了，一是为了吸引歌迷，二是可以减少版权费用的支出。像早安少女组的《恋のダンスサイト》、布袋寅泰的《スリル》、Orange Range的《上海ハニー》，还有《钢炼》的主题歌《READY STEADY GO》什么的，你应该都很熟悉。游戏里基本上都是快歌，15首歌曲中惟一的一首慢歌是矢井田瞳的《Over The Distance》。

路人D：等一下！你说15首歌曲，那会不会太少了呀？

路人S：我觉得还好。因为游戏有4个难度设置，可以说是循序渐进的。开始两个难度只能算是让人熟悉系统和音乐节奏的，后两个难度才是游戏的真实形态。就算点中了圆圈，但只要点得不够准，气槽还是会下降，可以说稍一失误就会前功尽弃。一首歌打上几十次才能通过的情况也是有的，不过最终通过时也特别有成就感。

路人D：哦，有挑战性的游戏我喜欢。不过光是点圈圈会不会有些单调呢？这游戏还有什么其他特点不？

路人S：操作和系统上的独特性只是《应援团》的一个方面，最吸引人的地方还是它的主题和剧情……

路人D：剧情？音乐游戏还有剧情？

路人S：呵呵，没想到吧！《应援团》的主题是励志，这在游戏领域是相当罕见的。15首歌讲的也就是15个奋斗的故事。这些故事都是用漫画语言表现的，夸张搞笑，而且相当直观，完全没有语言障碍。而且，每个故事都会分成一些段落，玩家表现的好坏还会直接影响故事的发展，这样的设定很有新意。

路人D：听着是满有意思的…

路人S：应援团所在的小镇上都是像星爷电影里那样的小人物，有大学重考生，有受同事欺负的办公室女郎，有生意不景气的拉面店老板，有闹肚子的小提琴家，甚至还有即将退役的赛马……他们都会遇到各种各样的麻烦，而应援团就是要为他们加油打气，帮助他们度过难关。最后一关，应援团还会集结全世界人民的力量，拯救即将被巨大陨石撞毁的地球。

路人D：听上去相当热血的样子！

路人S：不光是热血，还有一些很感人的场面。最让人感动的就是为一个帅哥的灵魂加油，他只有三小时和爱人道别，里面的片段很像《人鬼情未了》和《星雨心愿》，如果在MM面前玩的话，一定超有感觉。

路人D：你好像对《应援团》很推崇啊！那其他人玩过之后的反应如何？

路人S：你可以去各种游戏网站上查找一下这个游戏，游戏的评价基本上和我说的差不多，可以说是众口一辞地赞美，应该算是《任天狗》之外评价最高的NDS游戏了吧。甚至一些日本网站上，《应援团》的玩家评分比《任天狗》还要高。所以，当我看到网友说自己因为《应援团》而购入NDS的时候，我一点都不觉得奇怪。

路人D：这样啊！那《应援团》真的就十全十美了吗？

路人S：当然不是，这游戏的缺点其实并不难找。一个是没有练习模式，玩高难度曲目时只能一点一点慢慢"背版"，显得不太体贴！另外，右下角的指令经常会被自己的手挡住，让人挺不爽的，解决这个问题还是要靠"背版"。还有一个就是歌曲的音质受到NDS游戏容量的限制，这可能也是曲目不多的主要原因。我曾找来游戏中所有歌曲的MP3，音质差别还是比较明显的。不过因为游戏的创意、主题、乐趣等方面的确很突出，所以这些缺点不会影响大多数人对《应援团》整体评价。

路人D：你说了这么多，但我还是很难理解这游戏到底能有多好玩。

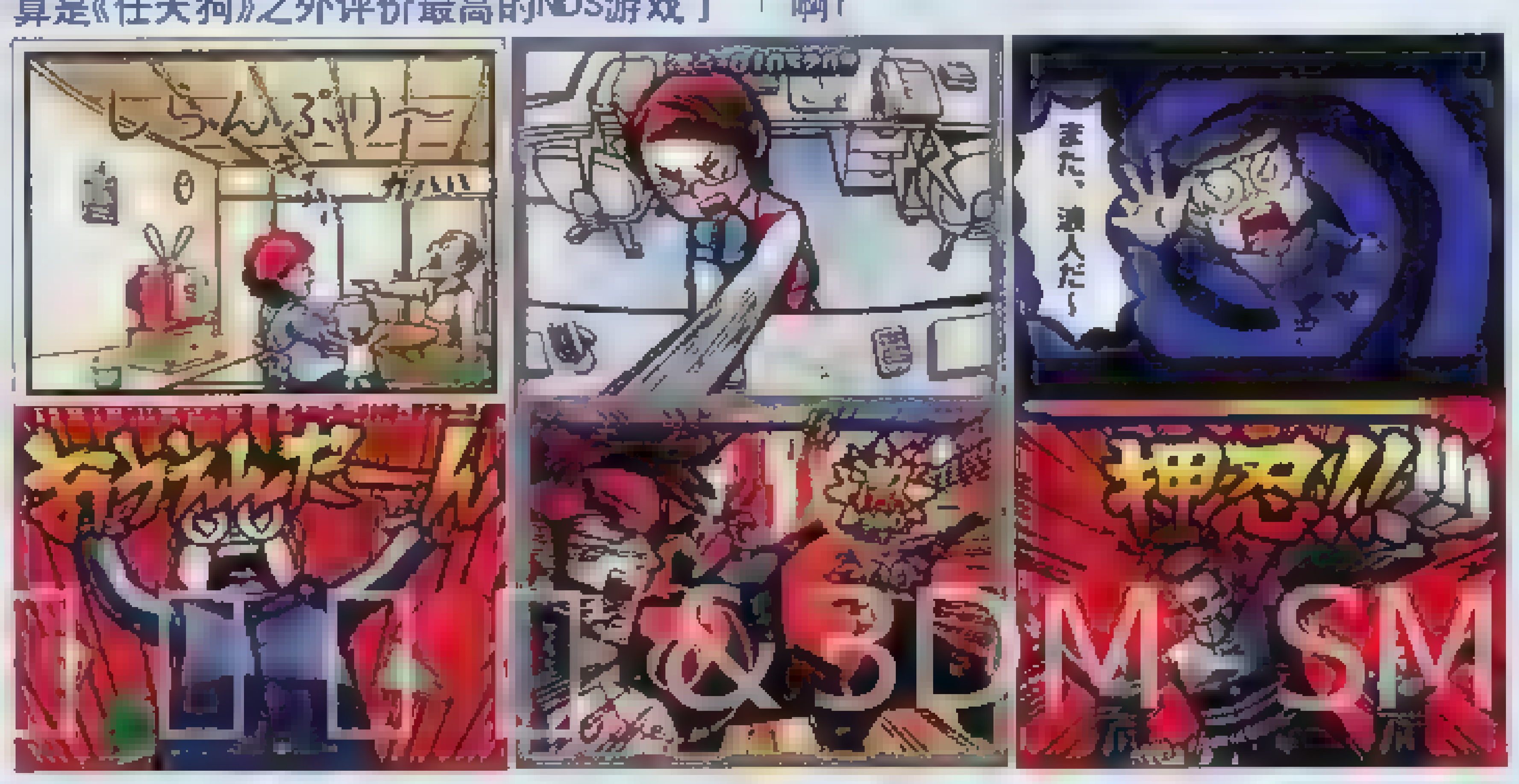
路人S：的确是这样！这种游戏的优秀之处很难用语言去描述，我说它一千个好，不如你玩上十分钟，亲身感受一下来得强。比较可惜的是游戏的前期宣传不到位，现在的大部分玩家都是非大作不玩，也可能是手头资金有限吧。就算看到别人说这游戏怎么怎么好，也不愿轻易尝试，所以才会错过《应援团》这样的好游戏。《应援团》的评价虽高，但销量平平，可能也就是这个原因。这应该就是所谓创意型作品的悲哀吧！如果《应援团》推出续作的话，我绝对第一时间购入，绝不手软。

路人D：是吗？我对《应援团》越来越有兴趣了。不如借我玩玩吧？

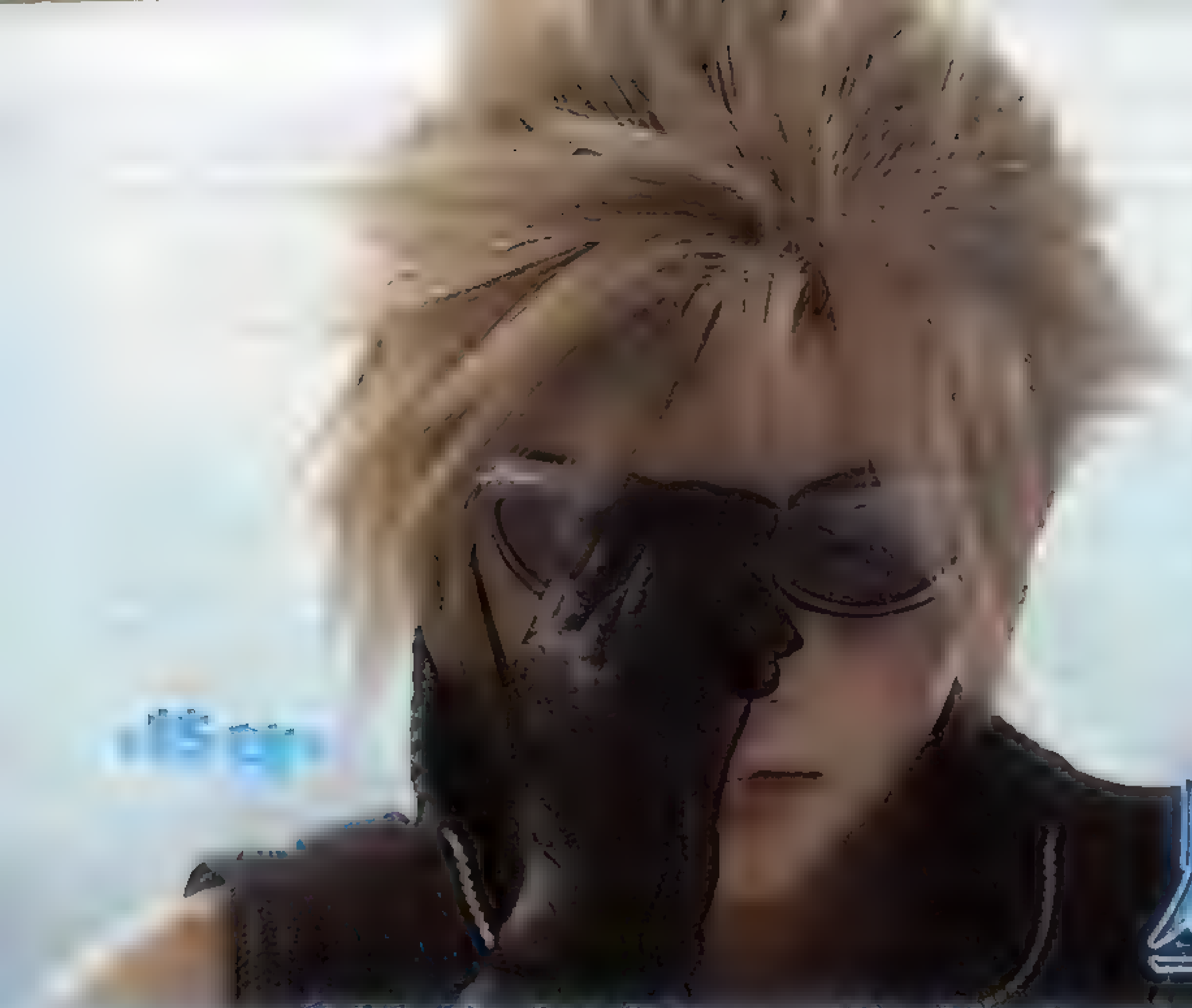
路人S：《应援团》我打了也有30小时了吧，算是圆满了。最近也就是休闲放松时还会玩上两盘，借你奋斗奋斗也无妨。不过你准备借多久呢？

路人D：那就等《应援团》的续作发售再还你吧？

路人S：这个……今天的天气还真不错啊！



注：以上对话并非某电视直销的情节，如有雷同，纯属巧合。



一片荒凉的废墟静静地躺在那里，这里曾经是繁华的都市，人们利用科学的力量创造着一切，改变着一切。人类成为了星球的主宰，但是这样也造成了自身的毁灭。他们利用自身的技术，对星球进行无休止的索取，甚至释放出了远古的恶魔。在与恶魔的对抗中，人们付出了自己的梦想，自己的家乡，乃至自己的生命。

而且，这一切最终也导致了星球的愤怒，繁荣的科技在星球的愤怒中灰飞烟灭。两年前的那个夜晚，星球在与陨石魔法的对抗中变得满目疮痍，大地变得一片荒凉，人类虽然幸存了下来，但是却饱受着肉体和灵魂上的折磨。虽然人们开始重建这个社会，但这无疑将是一条漫长的道路。

而这一切，还得从很久以前的远古时期，那块落到星球北方的陨石说起……

文 steedking 编 D·S

星痕之音

——《最终幻想VII 降临之子》世界观及背景解析

一 杰诺瓦——从天而降的灾难

杰诺瓦是一种来自于外星的生物，它是“从天而降的灾难”。

这是一种进化得非常完美的寄生生命，它通过宇宙中的陨石进行旅行，一旦降落到有生命的星球，就会逐渐复苏，并通过寄生该地的原住民来进行自身的成长，直到将该星球上所有能够榨取的东西榨光之后，再到下一个星球。在远古的时候，曾经有一个这样的生物随着一颗陨石来到了星球(注1)，并开始了对星球的寄生。但是星球上的古代种人类却不会让它轻易得逞，在一场惨烈的对抗之后，他们最终获得了胜利，将杰诺瓦封印在了大地的深处。但代价也是惨重的，那就是当时参加战斗的古代种人类几乎因此而灭绝，只剩下少量的幸存者存活于世界上。

之后，现代人类逐渐崛起，他们开始发展自己的文明，没有人知道很久以前的那场战争，没人知道自己的星球曾经有过一次巨大的危机。人们很安定地在这个星球上发展着，直到某一次考古事件，神罗公司(注2)的科研人员从远古的地层中发现了一个尚有生命特征的生命体为止。

本作中提到的杰诺瓦一般都指的是这个，就是之后存放在克劳德故乡尼布尔山魔晃炉中的史前生命体。该生命体实质上是一个感染了外星寄生生物的古代种个体，在被发现之后，由研究人员取名为杰诺瓦。而这种寄生生物，之后也因为该生命体的代号而得名，被我们称为杰诺瓦。因两者名称相同但却表现的是不同的概念，为了不引起混淆，**在以下的文章中笔者将会严格区分开这两个概念，将该寄生生物称为杰诺瓦，而把这个感染了杰诺瓦的古代种称为第一感染者。**



Sephiroth

当第一感染者被发现之后，科研人员很快便发现了她身上所携带的奇妙生命(当然他们并不知道这是什么)，这种生命拥有非常奇妙的能力，其中最让人激动的是这种生命的生物活力相当强(这是杰诺瓦超强的组织重组能力带来的)，因此如果能够获得这个秘密的话，便有可能制造出超强的士兵。对于当时正在积极扩张的神罗公司来说，这完全就是一笔惊人的财富，因此他们很快便建立了专项研究杰诺瓦的工作小组，希望能够通过杰诺瓦的研究而创造出一支战斗力超强的部队。

但杰诺瓦本身就是一种寄生生物，因此人类的这种行为正好提供了一条非常好的感染途径。

研究人员们并不了解杰诺瓦的生理性质，因此培养出一个完整的杰诺瓦个体就成为了当务之急。不过杰诺瓦本身为寄生生物，所以通过常规的培养方法是没有结果的，因此最好是找寻一个合适的培养方法。当时并没有成熟的生体复制技术，因此只能够从胚胎开始进行培养，但是在第一感染者身上并没有杰诺瓦的胚胎，因此神罗的科学家们就想到了一个方法，就是通过“嫁接”的方式来培养杰诺瓦个体。当然他们并不知道这样做最终所产生的灾难性后果。

高级生命大多是从母体的子宫中出生的，因此研究人员就试图利用雌性生物的子宫来作为培养皿，而子宫中的胚胎则作为嫁接器材，以这个胚胎



的发育来带动杰诺瓦细胞的发育，通过这种方法来得到一个完整的杰诺瓦个体。同时因为杰诺瓦本身的研究目的正是军事方面，因此以人作为实验器材是最合适的。

在这种情况之下，当时的项目领导者宝条博士便利用自己的女友作为试验品。这个实验的最终结果，就是产生了一个神一样的儿子——萨非罗斯。

受到萨非罗斯培养成功的刺激，宝条继续开始了杰诺瓦细胞的生体植入试验，但是却无一例外的失败了。杰诺瓦本身是寄生生物，因此在寄生的过程中不可避免的会造成寄主本身免疫体系的排斥反应；而且当它寄生到一个生物体内的时候，会利用自己的意识来侵入宿主的原始意识以达到控制的目的，因此杰诺瓦能够改变寄主的记忆，也能对寄主进行一些心理上的暗示，这同样会造成寄主精神上的抵抗。但杰诺瓦的生命活性和精神能力很强，因此在这样的对抗中大部分时候是人类本身的免疫体



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

系失败，同时也会使人类的身体受到严重损坏，尤其是精神部分。因此在试验之后大部分试验体都因为精神损伤而完全丧失了正常人类的智力，宝条博士因此认为实验失败，将这些试验体完全遗弃。

当然这里面有两类例外，那就是萨非罗斯母子以及克劳德和扎克。

第一类，萨非罗斯因为在自身的免疫系统形成之前就被寄生了，因此没有对杰诺瓦的寄生产生任何排斥反应，他的身体几乎完全接受了杰诺瓦的寄生，可以说是相当完美的寄生行为；而萨非罗斯的母亲拉克瑞茜娅则是从自己的儿子那里被感染的，此时的杰诺瓦已经是融合了她的遗传基因的新个体了，因此也就没有作为外物来抵抗。所以他们两个虽然感染了，却并没有因为排斥反应而丧失自己的意识。

而另外一种类型就是克劳德和他的朋友扎克了。他们则属于另外一种情况，因为当时移植杰诺瓦细胞的时候他们便已经处于濒死状态——尤其是几乎完全丧失意识的克劳德——在这种情况下，他们完全丧失了抵抗能力，所以杰诺瓦得以轻易地寄生进来。这里插一句话，当时身受重伤的他们如果不是因为移植杰诺瓦的话，则断然不会存活下来，这一切完全源于杰诺瓦惊人的修复能力。杰诺瓦是一种有智力的寄生生物，它不会轻易地让宿主死去，所以会用各种方法来保障宿主的生命，甚至可以修复寄主所遭受的致命伤。

而杰诺瓦对这个星球所造成的具体的灾难，我们将在之后的部分进行说明。

三 奔腾着的生命与灵魂——生命之河



生命之河，简单来说，就是生命之源。

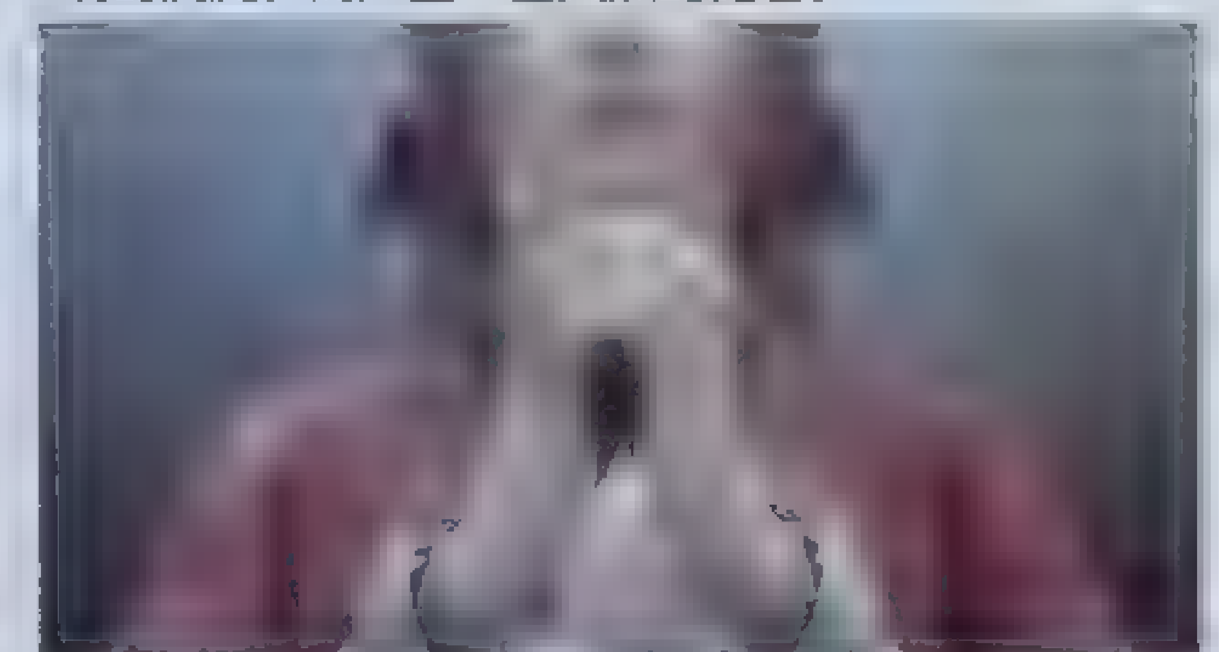
生命之河的本质，是一股精神的能量之流，她所流淌着的，是这个星球上所有已经死去且还没有得到新生的生命的精神之力。生命在消逝之后，它的肉体将会被分解，最终成为大地的养分；而他们的灵魂也会随着自己生命的消失而返回星球，成为生命之河的一部分。而每一个新的生命的诞生，都需要从生命之河中得到应该属于自己的那一份生命力。生命就是以这样的两种循环方式不停地在星球上轮回。

古代种拥有能够与星球交流的能力，这说明了生命之河有着自己的意识。因此，我们可以把它分为两个部分，一部分是纯粹的精神能源部分，这部分提供新生生命的生命能源；另一部分就是灵魂，也就是生物生前的知识以及记忆的灵魂。

生命之河属于精神能量，因此就有成为能源来使用的可能。神罗的研究部门发现之后，就产生了将生命之河能源作为可使用能源的想法。他们建造了魔晃炉，这是一种能够从大地中强制吸取生命之河能量，并且将它们压缩精制的设备。这样的话就得到了一种看起来几乎取之不尽用之不竭的能源，但这种经过了压缩精制的生命之河能源，仅仅是将生命之河中能源的部分提炼了出来，而将灵魂部分作为残渣给放弃。因此这种精制过的部分是不能重新回到星球参与循环的，因为它没有了灵魂，仅仅只是一种普通的能源罢了。继续这样下去的话，最终的结果就是星球灵魂的枯竭，而在星球上的生命也因为得不到灵魂补充而逐渐灭绝。

而精制沉淀下来的部分，因为汇集了生命之河中所包含的古代种的知识和智慧，因此人们在使用这些结晶的时候，能够很轻易地同星球取得联系而使用星球之力，这种超自然的能力就被称之为魔法，而这些能够引导人们使用魔法的结晶，就被人称呼为魔石。因为包含的内容不同，所以魔石也有很多种形态，不同形态的作用各不相同，有能够直接将星球之力作为攻击手段的，也有引导自身体内的生命之力来达到强化自身战斗力的，种类较多。因为在正常的循环中很少出现灵魂沉积的现象，因此天然存在的魔石数量极其稀少，除非是在生命之河特别丰富的地方，才会因为浓度过于集中导致灵魂的沉淀，而产生一些天然的魔石。





当然，被浓缩精制过的生命之河还是生命能源，所以当它注入一个生命体内的时候，能够确实的提高该生命体的生命活性。这种提高了的生命活性体现在人类身上，就是体力、判断力和生命力上面。基于这种理论，神罗的战士(注3)都注射了魔晃能源，通过这种方法来强制性提高他们的体能，以达到成为超级战士的目的。

因为战士项目的成功，神罗研究部分就做出了加大魔晃剂量的研究，准备以这种方式来培养比战士更强大的士兵，但是人类本身的身体结构强度有限，接受外界的额外能量很容易造成组织器官的损毁。只有本身体质很好的人才能承受这样的试验，因此只有有资格成为战士的强者才能得到这样的机会。但能够成为战士的人毕竟不多，对于神罗来讲这些是远远不够的，于是他们就开始了对普通人进行魔晃培养的实验，不过方法并非是直接注射，而是通过将他们暴露在高强度的魔晃之下，让他们自己的身体去慢慢吸收魔晃能源。其目的是通过这样逐步适应的方法来避免因不能承受魔晃能源而造成的身体损伤，但因为人类身体结构的脆弱，暴露在高强度的魔晃之下一样会造成变异。由于魔晃的存在，这些变异非常迅速，而且在变异过程中有着难以忍受的痛苦，精神在这样强烈的刺激之下极易崩溃。最终要么心智被痛苦所摧毁，成为植物人一样的存在(这就是所谓的深度魔晃中毒症)，要么就变成只知道杀戮和破坏的动物。

但是，生命之河本身并非是只有作为能量使用的部分，她拥有自己的灵魂，而这个灵魂其实就是星球的灵魂。在艾莉丝母亲的回忆中，星球的灵魂相当强大，它能够操控生命之河，能够利用生命之河的能量来制造武器，甚至能够跟古代种进行语言层面的沟通。但现在星球却相当孱弱，具有古代种血统的艾莉丝也只能感受到星球的悲鸣，甚至在直接接触到生命之河的时候都用了相当长时间才能够了解到对方的意思，这一切的一切，都说明了现在的星球跟原来的星球已经完全不同了。

那么，究竟是什么原因导致星球变得孱弱呢？在这里就需要提一提古代种了。

古代种是远古就生存在这个星球上的智慧生物，他们跟人类很接近，但他们同星球的联系却是当前的人类所完全不能比拟的。他们能够通过自身的意志来影响星球的行为，甚至能够以此来驱动生命之河的流动。当然，他们死后也是会参与到星球的生命循环中去的，无论是生命能量还是灵魂，他们的知识、智慧都会遗留在生命之河里。

随着时间的流逝，生命之河中的灵魂虽然一直在循环，但因为古代种的灭绝，而导致真正能够融入星球的灵魂越来越少，而幸存下来的远古灵魂却因为时间逐渐流逝而失去了活力，只剩下了智慧部分。它们就如同古代种神殿的守护者一样，虽然还有着自己的知识，但是却连怎么说话交流都忘记了。所以说，现在的星球，拥有的也只是一个垂老的灵魂罢了。

但艾莉丝的逝去改变了这一切。她牺牲之前正在忘却之都使用白魔石与星球交流。忘却之都本身就是一个充满了古代种记忆的地方，是星球的灵魂最为集中的地方，而白魔石的能力就是与星球的灵魂直接进行联系。因此，在萨非罗斯杀害艾莉丝的那一瞬间，相当于是强制切断了艾莉丝身体与灵魂的联系，结果让艾莉丝的灵魂保持着与星球的灵魂融合着的状况，没能返回。因为并没有通过生命之



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

河的分类和重组，因此她不仅能够保持生前的知识和智慧，甚至连记忆和性格都得到了保留(其他的古代种，比如艾莉丝的母亲就是因为正常死亡而只是很平常地回到了星球，而没有对星球产生太大的影响)。艾莉丝凭借她的活力，很快就跟星球完全融为了一体，并且在星球的灵魂中起到了主导作用。

星球的灵魂在与艾莉丝融合之后变得活跃起来，同时开始准备与来自外界的危险进行战斗，于是“武器”便被释放了出来。武器是星球通过生命之河的力量所制造出来的能量生物，它们本不是属于这个世界上的自然生物。它们的首要目标是遍布各地的大型魔晃炉，因为要跟萨非罗斯战斗的话需要大量的能量，而这些魔晃炉却无时无刻不在吸取着这些宝贵的能源，因此是首要摧毁对象。

当武器在世界各地展开行动的时候，一个“重度魔晃中毒症患者”被送到了米迪尔村，这个人就是克劳德。没有人知道他是怎么出现在这里的，只是可以确定一点，就是克劳德当前基本上已经没有什么意识了。但克劳德是被杰诺瓦寄生的，它可以直接吸收超量的魔晃能源以防止宿主受到太大的伤害。因此，实际上克劳德是不会患上魔晃中毒症的，仅仅是症状相同而已。而这时他的痴呆，正是由寄生在他身上的杰诺瓦造成的。

当艾莉丝死后，克劳德怨恨自己不能保护自己想要保护的人，因此他的自主意识开始变得强势起来。而在龙卷迷宫中杰诺瓦试图控制他的时候，他的意识就开始抵抗杰诺瓦的侵蚀了。但就如同之前的那些失败的试验品一样，在他的自我意识同杰诺瓦的控制意识战斗的时候，受到了难以弥补的损伤。而当杰诺瓦不再对克劳德进行完全控制的时候，他的自我意识已经完全不能重组成为原来的人格了。



之后，蒂法在照顾克劳德的时候出现了生命之河冲出地面的事件，两人在逃生过程中双双跌入生命之河，当他们进入之后，自身的精神同生命之河产生了融合，从而产生了记忆的交汇。蒂法则因为对克劳德的关心而进入到了克劳德的意识中，将克劳德破碎的意识重新组合起来，让克劳德重新有了自我意识。

这其实就是生命之河的另外一个特性，那就是意识可塑性。当有外界的意识作用到它身上的时候，只要这个意识够强烈，那么就能够达到所想要达到的效果。星球制造武器的原理是这样；蒂法希望克劳德恢复自我的意识是这样；艾莉丝希望人们能够战胜杰诺瓦的意识也是这样；甚至影片中的卡丹裘等人希望加强杰诺瓦的感染性的想法也是这样的。这就是应许之地的真正含义，那就是在生命之河，你所想的一切都会实现，你所希望的一切也都能实现，生命之河极强的意识可塑性让这里几乎能够满足你的一切愿望。所以说，这里是一个充满了极大幸福的地方。

神罗的猜测其实没错，应许之地的确是一个充满着魔晃的地方，因为这个地方就是生命之河本身。

三 杰诺瓦的重聚——萨非罗斯的觉醒



杰诺瓦的最终目的是获得星球的生命能源。因此它会当自身的个体数量足够的时候，将所有的个体全部聚集起来，组成一个足够强大的新个体，以此来达到对星球的寄生。这就是杰诺瓦的重聚，因为只有强大的个体，才能与星球抗衡。因此所谓的重聚就是在时机成熟之后，由对生物寄生转换到对星球寄生的转换。而重聚的时机，则是当各地的杰诺瓦寄生体或者个体之间出现一个“领导”之后，由这个“领导”放出信息，然后开始进行。

萨非罗斯的觉醒，正好给之前的杰诺瓦们带来了一个“领袖”。此时的杰诺瓦，才算真正重新成为星球的威胁。

萨非罗斯最初并不知道自己的身世，因此他一直以一个正常人类的身分生活。直到尼布尔海姆事件，在这次事件中，他了解到自己其实是通过古代种的复制计划所制造出来的，自己实际上是一个“古代种”之后，就开始了对人类的报复。然而正当他沉浸在报复的快感中的时候，却因为克劳德的偷袭而身受重伤。

通过克劳德的魔晃之瞳，萨非罗斯开始了解到神罗对这件事情的重视程度超过了他的想象。他知道照这种情况来看，神罗的特种部队应该就在附近观察着这一切，自己这个状态根本无法对抗，而自己一旦被捕，其结果必定是作为观察生物继续研究，而神罗对待这些试验生物的残忍程度他是明白的，因此选择了自己跳下魔晃炉的天桥。跳下去，不见得死，留下来，生不如死。更何况作为一个古代种来考虑的话，进入生命之河与星球融为一体也是自己的义务，因此萨非罗斯最终决定跳了下去。

这里需要对魔晃之瞳说明一下，魔晃之瞳是指注射了魔晃，生命能源远高于其他人的人类在眼中出现的光芒。这种光芒是由于身体里含有并非真正属于自己的能量所产生的。但是，魔晃之瞳并非只有注射魔晃才能出现，凡是接触过高浓度的生命之河的人都有可能接受一部分额外的生命能源。因为魔晃实际上就是生命之河的能量体现，而魔晃之瞳也仅仅是身体内额外的生命能源的直接体现，因此两者所表现出来的性质是一样的——那就是眼睛。眼睛会将这种额外的能源所体现出来，因此拥有魔晃之瞳的人眼睛通常会泛着绿光，那是魔晃的颜色，同时也是生命之河的颜色。这也是为什么在克劳德眼中能看到魔晃绿的原因，因为在此之前他们经过了一个充满着高浓度生命之河的地方。而正是因为如此，萨非罗斯才误解了克劳德的身分，过高地估计了神罗对这件事情的关注(如果一个普通士兵都是战士的一员，那对这件事情的重视程度不言而喻)，因此才会毫不犹豫地跳下去。



进入生命之河之后，萨非罗斯从中得到了很多远古的知识，其中就有杰诺瓦的真实情况。从这里他才真正觉醒，知道自己是一个杰诺瓦而不是一个古代种。此时其杰诺瓦的天性觉醒，开始引导着重聚。重聚必须要靠肉体才能进行，因此萨非罗斯将自己的肉体转移到了北方空洞，那里拥有足够的能量，同时也不容易受到外界的干扰。

之后，克劳德和他的同伴们因为需要解放圣光(注4)而前往北方空洞战胜了萨非罗斯。但击败他的地方是星球的中心，因此萨非罗斯就如同艾莉丝一样，灵魂直接进入了生命之河。但是萨非罗斯毕竟不是古代种，因此无法与星球的灵魂所融合(星球也不会接受他)但生命之河中的知识是完全没有限制的，只要能够理解，那么就能得到。因此他利用在生命之河中得到了星球制造武器的知识，制造了三个属于自己的武器出来。

这三个武器就是电影中的三人众——卡丹裘、罗兹和雅祖。他们因萨非罗斯的意志而生，因此认为自己就是杰诺瓦个体，并且为着杰诺瓦的重组(注意这里不是重聚)而努力。虽说当前世界上最强大的杰诺瓦感染体是克劳德，但克劳德本人的意志现在

www.plumoon...

相当坚强，就连萨非罗斯都无法影响到他，因此不可能成为杰诺瓦重聚的首领。所以，惟一的方法就是找到当初遗失的第一感染者的标本，通过给予生命能源的方法将其活化，让它成为新的杰诺瓦“首领”。以创造第二次重聚的机会。因此三人众开始了寻找第一感染者的行动，也就是找他们的“妈妈”。

同时，神罗也在行动，虽然之前武器的攻击几乎完全将神罗的产业摧毁，但是总裁鲁弗斯和特克斯(注5)的一些人员却幸存了下来，不过鲁弗斯在武器的攻击中身受重伤，身体虚弱，大部分时间只能依靠轮椅行动。但即便如此，他们也不忘复兴神罗，在这种想法的驱使之下，他们同时也在找寻第一感染者，并希望能够通过这个再造萨非罗斯那样的超级战士，以此来复兴神罗。因此才有了第一感染者的争夺战。

在废墟上的一战，卡丹裘得到了第一感染者的样本，并利用自身的能量将其活化，使自己成为了一个真正意义上的杰诺瓦个体。此时萨非罗斯觉得时机已经成熟，于是就将自己的意念直接体现在了这个杰诺瓦个体上，因此就有了卡丹裘变成萨非罗斯的现象产生。因为卡丹裘本身就是一个能量生命体，虽然他们有自己的意识，但因为是受到萨非罗斯的意志而诞生的，因此很容易就会被萨非罗斯所利用，而能量体的生物本身便没有固定形态，故形体也按照萨非罗斯的意志进行了重构。在之后的战斗中，克劳德击败了这个杰诺瓦个体，直接摧毁了萨非罗斯所能直接使用的肉身，因此萨非罗斯的意识重新回到了生命之河，只剩下被抛弃了的卡丹裘。



四 命运的纠缠——星球的愤怒与宽恕



当完全体的萨非罗斯在星之中心被击败之后，杰诺瓦的肉体并没有被完全消灭干净，因为萨非罗斯的压制意识消失，导致圣光在萨非罗斯死后的瞬间爆发。圣光具有消灭杰诺瓦残骸的能力，但是却没有消灭干净，因此少量的杰诺瓦残骸就被带到了地面，并且在圣光和陨石进行抗争的时候散布到了星球上。这些杰诺瓦的残骸在接触到人类之后，同样会试图寄生到人们身上，而人们自身的免疫系统在跟这些入侵自己身体的杰诺瓦作战所带来的影响就直接体现了出来(精神上的痛苦以及肉体上的奇怪花纹)。不知内情的人们就将这种症状理解为星球的愤怒，认为是星球对于人们之前所犯下的罪行的惩罚而降下的瘟疫。将其称之为“星痕症候群”。

此时的杰诺瓦残骸已经是本体被圣光摧毁之后所残存下来的，因此活力和生命力极低，感染性跟之前神罗的实验中的杰诺瓦完全不能相比，大部分受影响的都是免疫系统还不发达的小孩子以及身体虚弱的病人。因为健康人的身体很容易将这些感染力不高的“病毒”给抑制住。

此时的杰诺瓦也并非只剩下这些低感染性的残骸，有一个没有参加第一次重聚的部分残留了下来，那就是第一感染者的首级。因为重聚本身就是不同的杰诺瓦个体(以及寄生体)之间的事情，而第一感染者却仅仅是一个尚有生命力的标本而已，所以这个标本自然是不会参与重聚的，但同时也不能领导。因此萨非罗斯的意志制造了三个类似于武器的生物出来。这三个个体因为是通过意念所制造出来的，因此他们自称自己为思念体。这也是最后他们被击败了之后能够直接返回生命之河的原因。因为他们本身就是由生命之河所构成的生物。



三人众的第一个任务就是找到第一感染者的样本，因为他们需要一个真正意义上的杰诺瓦个体来领导重聚，同时还需要增强当前世界上的杰诺瓦残骸的感染能力，因为只有能够控制宿主，才能够进行重聚。但是三人众本身并没有任何增强感染能力的方法(因为实际上他们还根本就不能算是杰诺瓦生命体)，所以也只能借助萨非罗斯的意志，通过生命之河的能力来改变。因此他们收集星痕症患者以强化他们体内的杰诺瓦细胞的活力，为了达到这个目的他们将这些患者带到忘却之都，因为那里是当前萨非罗斯已知的能够直接连接到生命之河的地方，在这里能够直接利用生命之河的能量来进行强化。

所谓的星球阻碍成长，其实就是因为人类(星球)本身的免疫机制与杰诺瓦对抗的情况。要想在与星球的对抗中占上风，就得首先在与人类本身的对抗中取得优势，三人众将孩子们带到忘都，主要目的就是想通过生命之河的力量强化他们体内的杰诺瓦细胞的活力。

当然，在萨非罗斯苦心经营的时候，星球，或者说艾莉丝也并没有闲着。在他们的战斗当中，艾莉丝利用自己的力量来让人们免受杰诺瓦的侵害，虽然生命之河本身并没有治疗的作用，不过艾莉丝却让生命之河产生能够直接增强人类本身体质的性质。克劳德在教堂里跟卡丹裘战斗的时候，地上冒出来的喷泉就是艾莉丝的试验，这个试验从结果上来看是很成功的，克劳德身上的杰诺瓦细胞很快就被清除了，而杰诺瓦也不能吸收这种间接作用的能量。

在从天而降的治愈之雨结束之后，整个星球上的杰诺瓦几乎被彻底铲除了，但是战斗并没有结束，萨非罗斯在废墟上被击败之前曾经说过，他是不会成为回忆的。这表明萨非罗斯不会让自己的灵魂随着时间的推移而变得失去活力(至少他自己会向着这个方向努力)，他还能对星球构成威胁。但是，已经跟星球融为一体的艾莉丝是不会让他这么做的，有着那么多喜爱着艾莉丝的人存在，他们的心灵对于艾莉丝来说就是最好的支援，所以，我们有理由相信，最终的胜利是属于星球的。

为什么艾莉丝要成为神？从作者的个人观点出发的话，是不愿意看到艾莉丝成为女神一样的存在的。因为神，是要替她的子民背负罪孽的。已经牺牲了太多太多的“艾莉丝”，我个人是不希望她再这样继续战斗下去的。当然，也许有扎克的陪伴，她不会再像之前那样孤独的战斗了，克劳德最后的那句台词(注6)，既是给自己说的，也是替艾莉丝说的。

最后提一下三人众台词里的“母亲”。在很多时候他们都认为自己的母亲是杰诺瓦(这里指第一感染体的名字)，这是因为他们其实是萨非罗斯的意识所创造出来的，而萨非罗斯一直认为自己的母亲就是杰诺瓦，所以他们有这样的想法。但后来在废墟中萨非罗斯被彻底击败了之后，意识的影响力消失，卡丹裘有了思考这个问题的自由，在听到艾莉丝的声音之后，因自身就是通过生命之河所制造出来的，所以有一种母亲的感觉。克劳德在昏迷之中也曾经呼唤过艾莉丝为妈妈，也是因为这种母亲一样的感觉。另外从某种意义上来讲，艾莉丝现在已经跟星球融为一体，艾莉丝的意识就是星球的意识，那么星球能量所孕育出的生命的确是可以称呼艾莉丝为母亲的。因为星球，就是所有生命的母亲啊。



注1　因为作品中并没有指明故事发生的星球名称，因此在这里就以“星球”这个称谓来作为故事发生的行星，因为在原文中，星球就是被直接这样称呼的。

注2　曾经统治过星球的庞大集团，拥有自己的部队，在游戏结束之前被摧毁。

注3　神罗部队中的精英人员，拥有极强的战斗力。

注4　星球的究级防御手段，能够清除一切对星球有害的威胁。

注5　神罗总务部调查科所属的特种部队，通常执行一些高度机密的任务。

注6　这句台词是“俺は、一人じゃない”(我，并不孤单)。

编后语

&3DM_SM



文 邪魔天使

自从《无尽沙加》之后，对于河津秋敏制作的游戏一直都是持谨慎态度，因为他制作的游戏中有太多诡异的要素了，不管是之后的《最终幻想 水晶编年史》也好，还是《浪漫沙加 吟游者之歌》也好，总有那么一点让人觉得奇怪的地方，这款《代码世纪》也同样如此。该系列从家用游戏、手机游戏以及漫画上三管齐下，造足了气势，看来厂商是打算把它打造成一款顶级大作。游戏的剧情是一大亮点，各个角色的刻画也非常好，可以说是一款只看剧情就行了的游戏。（笑）

代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	Square Enix	A・RPG
PS2	2005年10月13日	日版
		全年龄

游戏画面解析



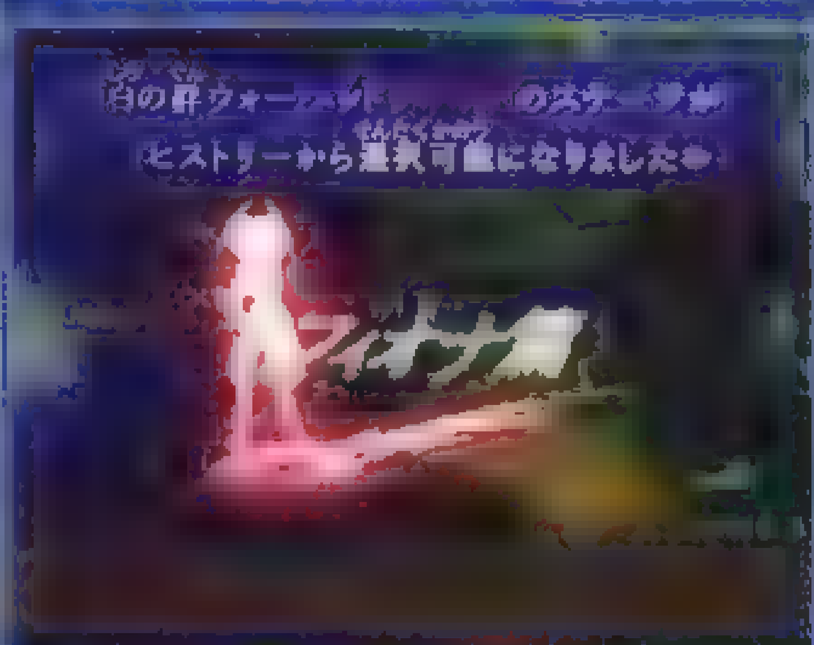
角色的体力为0时GAME OVER / 防御槽 [illegible] 时会消耗 / 必杀槽 [illegible] 达到一定量后就可以放CODE DRIVE技，有的角色固有技也会消耗该槽 / [illegible]限制时间 / [illegible]装备或吸收的[illegible] / [illegible]右腕的[illegible]槽 / [illegible]敌人的体力 / [illegible] / [illegible]角色以及同伴的所在地 / [illegible]目的地或目标的所在地 / [illegible]左腕的[illegible]槽

操作简介

左摇杆	角色移动·项目选择 锁定中快速拨为冲刺、□+左摇杆为超冲刺
右摇杆	上下为RING槽的回转，左右为RING槽的切换/L1+右摇杆为视角操作
十字键	项目选择/锁定中目标的切换
○	决定/右腕攻击/长按为用右腕回收CODE(按住○键连打R2键为连续吸收オテロ)
×	取消/左腕攻击/长按为用左腕回收CODE(按住×键连打L2键为连续吸收オテロ)
△	发动CODE DRIVE/解除CODE CRISIS
□	防御(要按住□键)/BASH(防御中敌人打中的瞬间放开□键)
R1	菜单切换页面/快速移动目录/锁定的开、关
L1	菜单切换页面/快速移动目录/视角切换到角色背后
R2	右腕的OTELLO SHOT
L2	左腕的OTELLO SHOT
R3	地图的扩大、缩小
START	暂停并显示菜单

基础知识篇

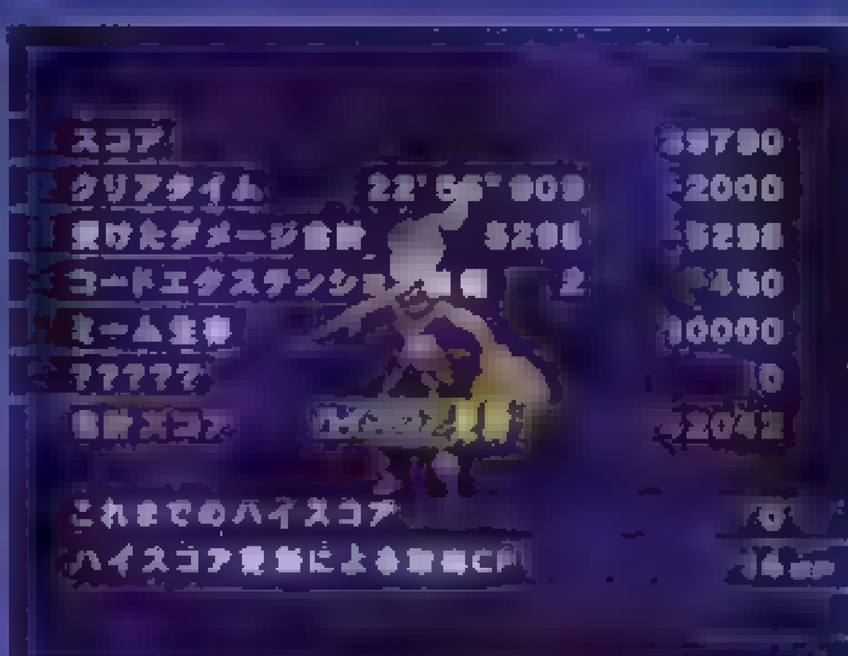
游戏流程



游戏是按任务制进行的，每一个任务都有胜利、失败条件以及限定时间。游戏有4名角色可选，一开始只能选择主角[illegible]，将其[illegible]通关后就会出现[illegible]篇，而将[illegible]篇通关后出フィオナ篇，将フィ[illegible]篇通关后出[illegible]篇，将[illegible]篇通关后出[illegible]模式，而将[illegible]篇通关后出一个[illegible]的迷你游戏。将最后的[illegible]篇通关后可以打隐藏关，CODE EXTENTION也会增加几个新的。

战斗评价

在每个任务中打倒敌人以及吸收CODE都会得到分数，这些分数在通过这一个任务后会换算成CP值，而CP又可以购买CODE EXTENTION来增加自己的能力。任务结束后会给出一个评价列表，大家可以根据这个列表来看与评价相关的条件。



スコア 代表任务中得的分数，杀敌以及吸收敌人死后留下的CODE就会增加该值。

クリアタイム 任务所消耗的时间，时间越短分数就越高。

受けたダメージ合计 所受伤害的总合，伤害越少分数约高。

コードエクステンション装备 装备的CODE EXTENTION，装备个数越多扣分越多，而且每种CODE EXTENTION的扣分还不同。

????? 隐藏条件，达成之后给予额外的奖励。

合计スコア 最后得到的分数，算出最后的分数后根据这个分数会给出CP值，CP值就是购买CODE EXTENTION的唯一手段。但大家要注意，CP是根据最高分数的更新来计算的，也就是说如果打相同的任务，第一次得了10000分，第二次得20000分，那么最后的CP值是根据(20000-10000)这样的方式来计算，所以第一次打某一个任务得的分肯定很高，因为基础分数是0，所以大家如果想反复打某关来挣CP都将是很困难的一件事。

[illegible]篇特殊奖励

PROLOGUE	防御成功：1000；不受伤击败ハヴェル：5000；用CODE DRIVE击倒ハヴェル：5000
STAGE2	全灭CODED：5000；不受伤害倒记忆CODE：5000
STAGE3	同伴全部生存：10000；利用爆破给予敌人伤害：200
STAGE4	ミーム生存：10000；不受伤击倒KAME CODED：30000
STAGE5	同伴全部生存：10000；用炮台击倒CODED：1000×击倒敌人数
STAGE6	同伴全部生存：10000；不受伤击倒デュオカリオン：50000
STAGE7	所救村民：1000×人数；ミーム生存：10000
STAGE8	ミーム生存：10000；不回复HP过关：10000
STAGE9	用炮台击倒敌人：1000×人数；アリーズ不受伤：30000
STAGE10	不回复HP过关 10000

[illegible]篇特殊奖励

STAGE1	同伴全员生存 10000，破坏全部白色セントラルコード碎片 30000
STAGE2	利用火口伤害敌人，让デュオカリオン打倒白色敌人 30000
STAGE3	打倒ダイノコーデッド：50000×打倒数量；ヤグラ被破坏：-2500×数量
STAGE4	不使用炮台过关：10000；夺取炮台的数量：1000×个数
STAGE5	不使用炮台过关：10000
STAGE6	同伴全员生存：10000；吸收白装甲オテロ：10000
STAGE7	巨像兵生存：10000；同伴全员生存：10000



[illegible]篇额外奖励

STAGE1	同伴全员生存：10000
STAGE2	同伴全员生存：10000
STAGE3	アグアル队生存：10000；全灭黑群：30000
STAGE4	不使用炮台过关：30000
STAGE5	同伴全员生存：10000；不受伤击倒ヴィエント：50000
STAGE6	同伴全员生存：10000；不使用炮台过关：30000
STAGE7	巨像兵生存 5000×个数，同伴全员生存 10000

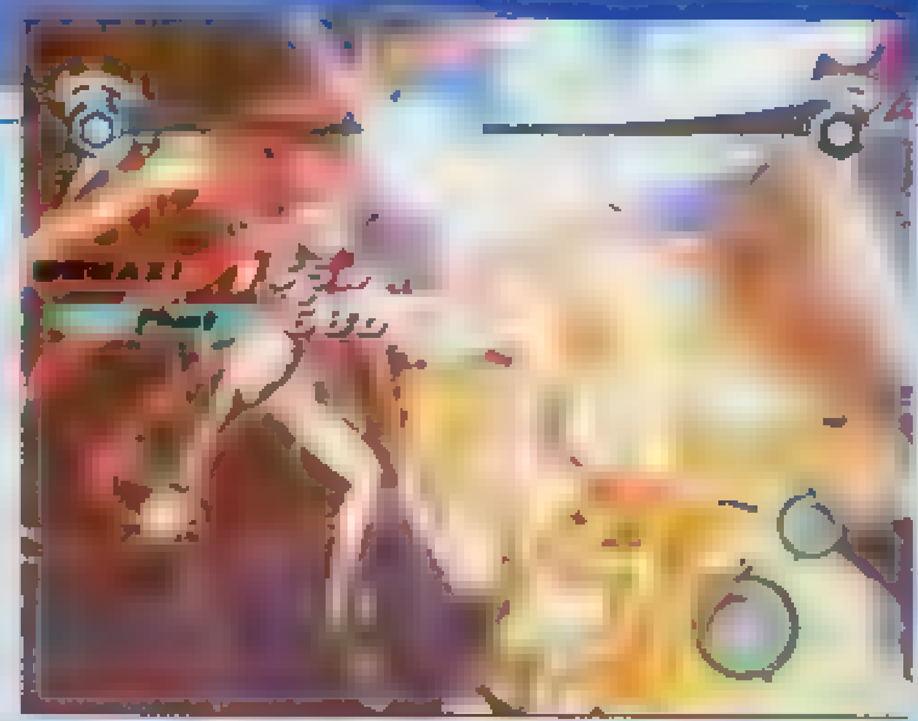
[illegible]篇额外奖励

STAGE1	利用爆发物给予敌人伤害；不回复HP过关：30000
STAGE2	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；全灭WARHEAD和CODED：30000
STAGE3	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；全灭WARHEAD和CODED：30000
STAGE4	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；全灭WARHEAD和CODED：30000
STAGE5	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；利用机雷オテロ给予敌人伤害
STAGE6	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；全灭WARHEAD和CODED：30000
STAGE7	アリーズ受到伤害：根据受伤程度减分数；全灭WARHEAD和CODED：30000
STAGE8	アリーズ行动不能 -1000×回数
STAGE9	未被击倒的WARHEAD：1000×人数
STAGE10	用CODE DRIVE击倒アッシュ：10000

levelup.cn网站现提供了该游戏的主题曲《memory pocket－メモホケー》的下载，地址如下
http://viste.levelup.cn/originalftp/ss/codeage.mp3

www.plumbook.cn

战斗篇



基本连击

由于该游戏角色的攻击分左右手，所以要形成连击必须要左右交替攻击才能达成，即交替按×键和○键才能形成连击。除此之外，每个角色还有自己的固有技，其固有技见下表：

ジーン	ライトブロー	攻击中按住○键
ジェラルド	スライドターン	按○键或×键的同时快速向前进放向拨左摇杆
フィオナ	スピンアタック	左摇杆转一圈后按○键
ヘイズ	ライトコンボ	连按○键

CODE DRIVE

当画面上的R槽蓄满至少2格时，就可以发动CODE DRIVE技了。按△键发动，击中敌人后会出现一个圆环，看准时机按键就可以了。CODE DRIVE根据左右手形态的不同其攻击效果也不一样。根据按键的时机齐，其评价分BAD、GOOD、JUST三种，JUST是时机最好的时候按的键。不过大家要注意的是CODE DRIVE不是每一次都会成功，即使是GOOD，有的敌人同样也能防御，更有敌人会反击。当敌人的CODE DRIVE击中你时，同样可以靠看准时机按键来回避或反击。另外，当击中敌人的一瞬间再按键的话会有PLUS加分。使用CODE DRIVE过多就会处于OVER CRISIS状态，该状态下角色攻击力大增，但不能跑，解除按△键。

进化

当用各种攻击击倒敌人后角色的左右手就会进化，而进化是左右手分开的。

多使用CODE DRIVE击倒敌人那么手就会向拳系进化，其特点是攻击力弱，所带オテロ数量少，攻击速度快，ARM槽长；多用オテロ射击那么就会向锤系进化，其特点是攻击力强，所带オテロ数量多，攻击速度慢，ARM槽短；多用普通攻击打倒敌人手就会向剑系进化，其特点是攻击力、所带オテロ数量、攻击速度、ARM槽都属中等，也就是说是最平均的形态。

オテロ射击

オテロ是游戏中存在的一种小怪物，靠近オテロ按×或者○键可以将他们吸收，按R2或L2就可以使用他们，这就是オテロ射击。由于游戏中分黑、白两个势力，所以オテロ也是分了黑色和白色的，它们两两为一组，每一组虽然外型不一样，但它们的效果都是一样的。吸收的オテロ都会被记录在オテロ图鉴里，大家可以随时查看它们的效果。

每个角色左右手吸收オテロ的个数都是有限的，如果吸收オテロ的个数超过了基础值，这就被称为OVERLOAD。OVERLOAD总的负面效果就是徐徐削减HP，而个别OVERLOAD本身也是负面效果，但是大家不要以为OVERLOAD就是一个完全没用的鸡肋，因为它也是有正面效果的。

			OVERLOAD效果	
1	スコルピオネ	左ARM槽不回复　オテロ即死，可以把BOSS吹飞	左ARM槽徐徐减少	ヘイズ篇STAGE10(黑)ヘイズ篇STAGE1(白)
2	デブリーノ	在前方制造多个带小伤害效果的奥拉，持续效果短	伤害增加	ヘイズ篇STAGE10(黑)フィオナ篇STAGE5(白)
3	テノッノ	向前方发射的直线射击　中伤害，带吹飞效果	伤害增加	ジェラルド篇STAGE5(黑)ジェラルド篇STAGE7(白)
4	シールディッチェ	防御范围增加，左ARM槽不减	防御时左ARM槽不减	ジェラルドSTAGE7(黑)ジーン篇STAGE10(白)
5	ソーダッチェ	直接攻击的攻击力上升50%	攻击力加倍	ジェラルド篇STAGE7(黑)ジーン篇STAGE5(白)
6	ボローニ	释放反射敌人オテロ攻击的防护罩，限1次	可以反射多次オテロ攻击	ジーン篇STAGE6(黑)ジェラルド篇STAGE2(白)
7	トンカチーノ	使用者周围发生效果的中伤害，可将敌人撞开	伤害增加	ジーン篇STAGE2(黑)ジーン篇STAGE2(白)
8	ブロッコーニ	向使用者前方释放伤害力很小的奥拉　可持续一段时间	伤害增加	ジーン篇STAGE2(黑)ジーン篇STAGE7(白)
9	エアリオーノ	贯通攻击　中伤害	伤害增加	ジーンSTAGE3(黑)ジーン篇STAGE3(白)
10	コダシッホーネ	不能使用オテロ射击　オテロ即死，可以把BOSS吹飞	不能保持オテロ射击	ジーン篇STAGE10(黑)ジーン篇STAGE6(白)
11	カミデンティーニ	向使用者前方释放一个将目标吸过来的奥拉，不论敌我方	吸力增强	ジーン篇STAGE7(黑)ジェラルド篇STAGE2(白)
12	ランパドッツ	向前方释放一个徐徐回复HP的奥拉，持续一段时间	奥拉效果以及时间增加	ジーン篇STAGE6(黑)ジーン篇STAGE6(白)
13	スパイドンネ	敌人移动速度变为3 4　オテロ即死，可以把BOSS吹飞	敌人移动速度变为1 2	ジーン篇STAGE7(黑)ジーン篇STAGE6(白)
14	ブレットソノ	前方呈放射状的攻击，速度不快，中伤害	伤害，效果范围增加	ジーン篇STAGE2(黑)ジーン篇STAGE2(白)
15	ミミキュロッツ	瞬间回复最大HP的20%	回复最大HP的50%	ジーン篇STAGE2(黑)ジーン篇STAGE3(白)
16	スピニーニ	可以在墙壁和地面反弹，敌人右ARM槽减少50%，オテロ即死，可把BOSS吹飞	敌人右ARM槽为0	ヘイズ篇STAGE1(黑)ヘイズ篇STAGE1(白)
17	ボンゴレリーノ	向前方释放炸弹型的奥拉　敌人接触6秒后自动爆炸	伤害增加	ヘイス篇STAGE5(黑)ヘイズ篇STAGE4(白)
18	ミナノグロキーニ	向前方释放奥拉　6秒后发动，敌人接触后暂时无法行动	效果范围增加	ヘイズ篇STAGE2(黑)ヘイズ篇STAGE6(白)
19	スタラッチェ	在自身周围释放一个护罩　敌人接触到会受到极小的伤害	持续时间增加	ヘイズ篇STAGE1(黑)ジーン篇STAGE11(白)
20	フロローノ	前方小伤害复数攻击	攻击次数增加	フィオナ篇STAGE1(黑)フィオナ篇STAGE1(白)
21	ソルトピトーノ	击中墙壁或地面会反弹，中伤害	伤害增加	ヘイズ篇STAGE1(黑)ヘイズ篇STAGE1(白)
22	ジャラーノ	前方攻击，呈放射状　中伤害	伤害增加	ジェラルド篇STAGE7(黑)フィオナ篇STAGE7(白)
23	アーマダーノ	给予使用者周围小伤害攻击，带吹飞效果	伤害增加	ジーン篇STAGE10(黑)ジェラルド篇STAGE8(白)

CODE EXTENTION

CODE EXTENTION可以通过CP值来[illegible]种类是根据当前的CP值来更新[illegible]EXTENTION分身体和双手两种[illegible]也分为装备后和购买后即时发生效果两种[illegible]出现新的CODE EXTENTION所需的CP值分别是10、50、100、150、300、500[illegible]有的新CODE EXTENTION要第4[illegible]通关后才会出现[illegible]另外[illegible]CODE EXTENTION会降低总分[illegible]不过[illegible]大家都会无视这一点的吧[illegible]

身体部位

名称	效果	出现CP	变换所需CP	减分
アクション	连续攻击次数增加	50	20	200
アクション+	连续攻击次数大增加	300	80	800
ショットパワー	オテロ射击的威力和效果时间增加	10	15	150
ショットパワー+	オテロ射击效果大幅度强化	150	50	500
アームパワー	给予敌人伤害增加	10	20	200
アームパワー+	给予敌人伤害大幅度增加	150	80	800
グロッキーアタック	容易让对手行动不能	100	15	150
グロッキ アタック+	更容易让对手行动不能	150	50	500
ファストムーブ	移动速度增加	50	20	200
ファストムーブ+	移动速度大幅度增加	150	80	800
クイックアタック	攻击速度增加	10	30	300
クイックアタック+	攻击速度大幅度增加	300	150	1500
クイックアクション	攻击被中断后下次行动变快	100	30	300
クイックアクション+	攻击被中断后下次行动变得更快	300	150	1500
ゲージアップ	ARM槽上限增加	50	20	200
ゲージアップ+	ARM槽上限大幅度增加	150	80	800
クイックショット	オテロ射击变快	50	15	150
クイックショット+	オテロ射击变得更快	150	50	500
モアチャンス	HP为0时复活(1次)	0	10	1000
モアチャンス+	HP为0时复活(2次)	100	30	1000

名称	效果	出现CP	变换所需CP	减分
ドライブサクセス	CODE DRIVE成功率上升	50	15	150
ドライブサクセス+	CODE DRIVE成功率大幅度上升	150	50	500
クイックドライブ	CODE DRIVE发动时间变短	100	15	150
ブロックダメージ	所受伤害减少	50	10	100
ブロックダメージ+	所受伤害大幅度减少	150	30	300
アンチグロッキー	不容易行动不能	100	10	100
アンチグロッキー+	更不容易行动不能	150	30	300
ヒットポイント	HP上限增加	0	15	150
ヒットポイント+	HP上限大幅度增加	100	50	500
アサルトバッシュ	防御是BASH的攻击力增加	50	80	800
アサルト超ダッシュ	超冲刺的攻击力增加	50	80	800
フィートパワー	角色的固有技攻击力增加	10	80	800
フュージョンフィート	可以使用所有角色的固有技	ヘイズ篇通关	320	–
アーム・ゼロ	ジーン的ARM LEVEL变为0	ヘイズ篇通关	1	–
クライシス・ゼロ	ジーン的CRICIS LEVEL变为0	ヘイズ篇通关	1	–
コードスロット	CODE EXTENTION装备数量增加1	100	100	-
コードスロット+	CODE EXTENTION装备数量再增加1	500	300	–
ワイドアタック	攻击范围增加	150	30	300
ワイドアタック+	攻击范围大幅度增加	500	150	1500
ゲ ジリカバリー	ARM槽快速回复	150	30	300
ゲージリカバリー+	ARM槽更快速回复	500	150	1500
レジストダメージ	能经受敌人一定量的攻击	50	30	300
レジストダメージ+	能经受敌人更多的一定量的攻击	100	150	1500

双手部位

名称	效果	出现CP	变换所需CP	减分
エナ[illegible]ー・・レ[illegible]ン	给予敌人的伤害变为自己HP的回复[illegible]	[illegible]00	25	–
マイ・・ディザスター	吹飞自己周围所有的[illegible]	[illegible]0	15	–
ブラスト・キャノン	击中后敌人会被吹飞	100	20	–
キュア・スフィア	自己和我方同伴的HP以及ARM槽全回复	10	20	–

小技巧 在通关后显示制作人表时画面上会出现一个箭头状的物体，它是可通过左摇杆操纵的，用它击中画面上出现的闪光六边形若干次后就会出现一张游戏原画。



文 十六夜

忍者龙剑传 黑之章	Tecmo	ACT
Xbox NINJA GAIDEN BLACK	2005年9月29日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 17岁以上

其它要素开启方法

Mission模式

完成Normal以上难度后出现。最初只有两组任务(10个)，每完成一组任务就会开启新任务，总共10组共50个任务。

完成所有任务后会增加Mission模式的Hard难度，以此类推Very Hard，Master都将会出现。不过与正篇不同，Mission模式是没有忍犬难度的。

ARC版《忍者龙剑传》

第一种方法是在拥有“Ninja Gaiden Arcade”道具的前提下完成忍犬或Normal难度(累计收集到全部黄金虫后与商人交换)。

第二种方法是完成Hard难度。

标题画面变为绫音

读取忍犬难度的记录后重新启动游戏(start+back)。

不同难度出现方法

Ninja Dog(Easy)	在第1章中GAME OVER3次后选择YES
Normal	初期难度
Hard	完成Normal难度或拥有前作的记录
Very Hard	完成Hard难度
Master	完成Very Hard难度

各服装出现方法

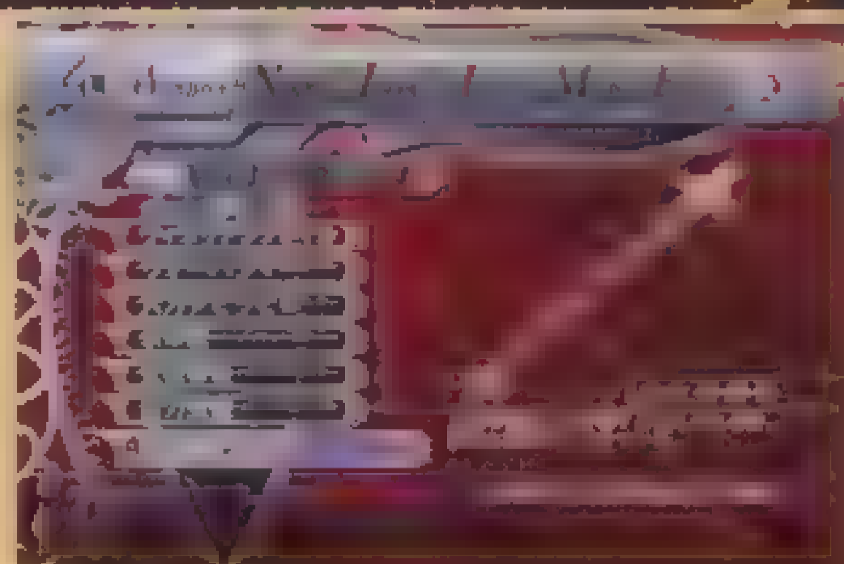
Normal	初期服装
Comic	完成Ninja Dog或Normal难度
Red Muffler	完成Hard难度
Ryuken	完成Very Hard难度
DOA	完成Mission模式中的ETERNAL LEGEND

黄金虫交换表

数量	忍犬、Normal	Hard	Very Hard	Master
01	神命珠	秘传书“捌き技の法”	火炎龙の术	烟玉
05	坚刚の腕轮	秘传书“饭纲落とし”	鬼神珠	灵命药
10	九字神珠	秘传书“首切り投げ”	冰刃杀の术	灵命仙药
15	鬼神珠	风车手里剑	魄封珠	鬼道药
20	大刀ダビラヒロ	木刀	鬼神珠	鬼道仙药
25	神速の腕轮	大刀ダビラヒロ	魄封珠	烟玉
30	祝福の腕轮	神速の腕轮	幸运の腕轮	绫音のおむすび・体力回复小
35	灵命仙药	水中枪	魄封珠	露草の香り・气力回复小
40	幸运の腕轮	祝福の腕轮	百雷槌の术	绫音のおむすび(大)・体力回复大
45	魄封珠	幸运の腕轮	鬼神珠	紫阳花の香り・气力回复大
49	—	プラズマサーベルMKII	プラズマサーベルMKII	プラズマサーベルMKII
50	ARC版《忍者龙剑传》	黑龙丸	黑龙丸	黑龙丸

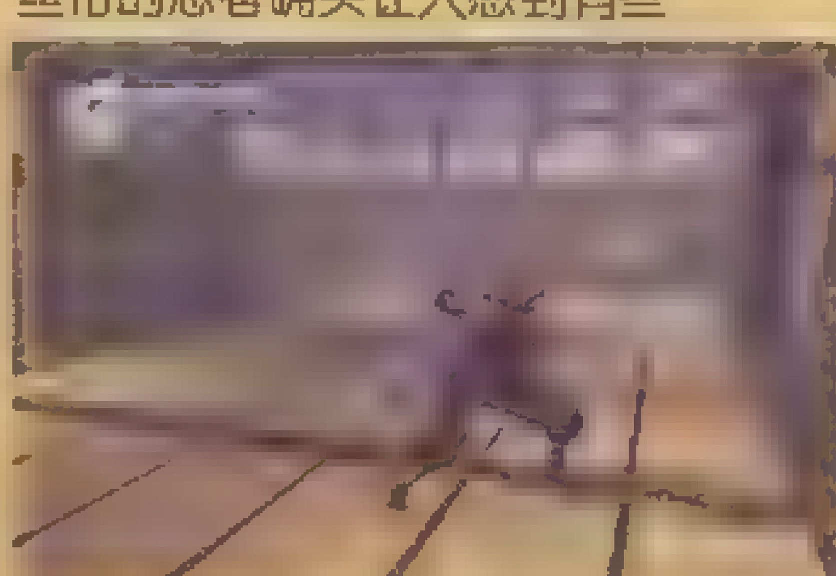
新增以及改进要点

本作新增加的武器，攻击速度、攻击数以及攻击力都处于中上等，在游戏的中早期还是有一定的使用价值的。其实与剑系武器相比无想新月棍最大的优势在于攻击时不会跳到空中，因此避免了在落地后出现破绽而被敌人反击。改造到Lv2后范围攻击效果明显，Lv3时不



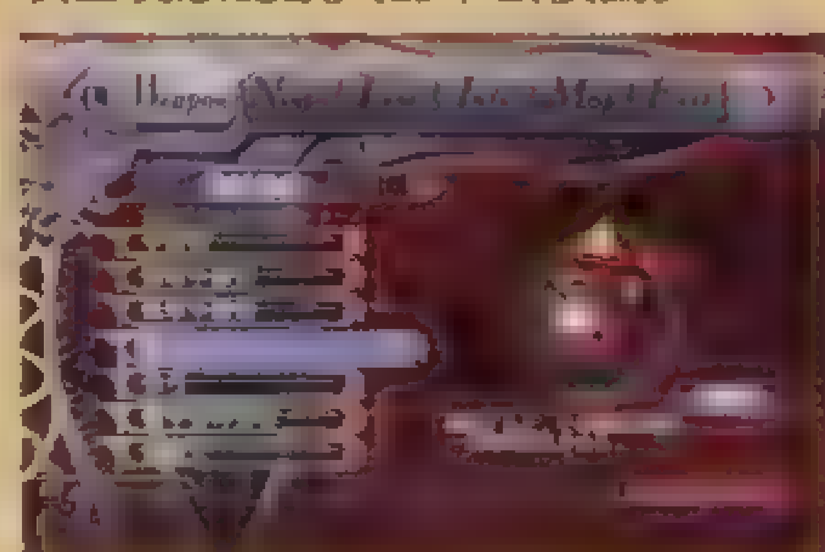
仅增加饭纲落而且还可以用来破坏有裂缝的墙壁。

正篇中取消了HP徐徐回复的“安らぎの腕轮”，取而代之的是能够提升飞腿、投摔等体术攻击力的“坚刚の腕轮”(配合“首切り投げ”以及“饭纲落とし”使用效果比较明显)以及减少蓄力攻击所需时间的“神速の腕轮”。另外，在忍犬难度下调查某些苦无还可以得到绫音送来的丝带，装备后效果与腕轮相同，只不过手腕上系着各色丝带的忍者确实让人感到有些……



名称	获得时间	获得方法	效果
腕の结い	第1章	开始后调查面前的苦无	同“坚刚の腕轮”
护りの结い	第3章	开始后调查旁边房间内的苦无	同“月の腕轮”
金の结い	第4章	调查写有“ハンズ・バーに向かえ”的苦无	同“祝福の腕轮”
光の结い	第5章	调查写有“ドウォーク僧院に向かえ”的苦无	同“神速の腕轮”
鬼の结い	第8章	开始后调查遇到的第一个苦无	同“幸运の腕轮”
力の结い	第13章	从“隼の里”时空转移后调查面前的苦无	同“太阳の腕轮”

防御型道具，没有攻击力。爆炸后会持续放出1至2秒的白烟，大部分敌人会误以为玩家在里面而主动攻击那一区域，这时就会出现破绽利于玩家反击或是制造机会逃跑。不过需要注意的是离玩家太近的敌人以及正在攻击玩家的敌人都不会被骗。



游戏中被敌人干掉可以说是家常便饭，尤其是高难度下的BOSS战，反复打个十几遍甚至几十遍都不奇怪。为了能够节省前往BOSS战地点“送死”的时间，本作特别追加了3个记录点，确实省去了我们反复奔波之苦。

新增记录点1	第3章开启飞艇顶部舱门前
新增记录点2	第10章“贤者の证”所在的二层
新增记录点3	第14章第二个迷宫中

由于取消了“损血”这一负面效果，再加上能够进行两段强化，因此鬼彻的实用度在本作中大增。Lv2增加了飞燕而强化到Lv3出现的双头龙刃攻击力也相当大。而“死魂缚，销魂突き”的组合既可以安全地回复HP又可以有效地对目标造成伤害，是对付杂兵的推荐打法。



▲吸血的时候角色是没有判定的，因此可以放心。

在前作《忍者龙剑传》中，只有靠吸魂才能发动的大威力攻击在本作中也可以通过蓄力的方式来发动。蓄力攻击同样分为2个阶段，威力不变只是所需的时间要长的多，因此基本只有在对付很厉的时候才能体现出价值。

www.plumbook.cn

新作中部分敌人的攻击方式会发生改变，另外也增加了一些非常有特色的敌人。下面就针对新增杂兵的特点向大家推荐些比较实用的打法，而BOSS攻略方面除了介绍与前作的变化点以及应对方法外，还总结了对新BOSS以及伪隼龙的打法。虽然并不能说最有效，但用来抛砖引玉是足够了。

注：Hard、Very Hard、Master难度以下分别简写为H、V、M

重点BOSS攻略

本作强化幅度最高的BOSS，不仅飞燕的命中率被再次降低，而且在前作非常实用的闪华和火炎龙の术在本作中对其造成的伤害力可以说是少得可怜。

这里的建议打法是当アルマ在天空时，等待其发动“炮击”(单发、高威力的红色能量球)时利用里风向靠近她的方向回避，并第一时间配合风驱发动飞燕，命中的话基本都能把她打下来，之后再用闪华进行攻击。在地面比较稳妥的方法是在アルマ发动前冲两连击的时候利用里风先向侧面回避，之后马上风驱·飞燕。不过由于本作BOSS战中飞燕的命中率实在是低得可怜，因此在进入战斗前还是要做好心理准备，尤其要克制自己扔手柄的强烈欲望……



(亡灵形态)

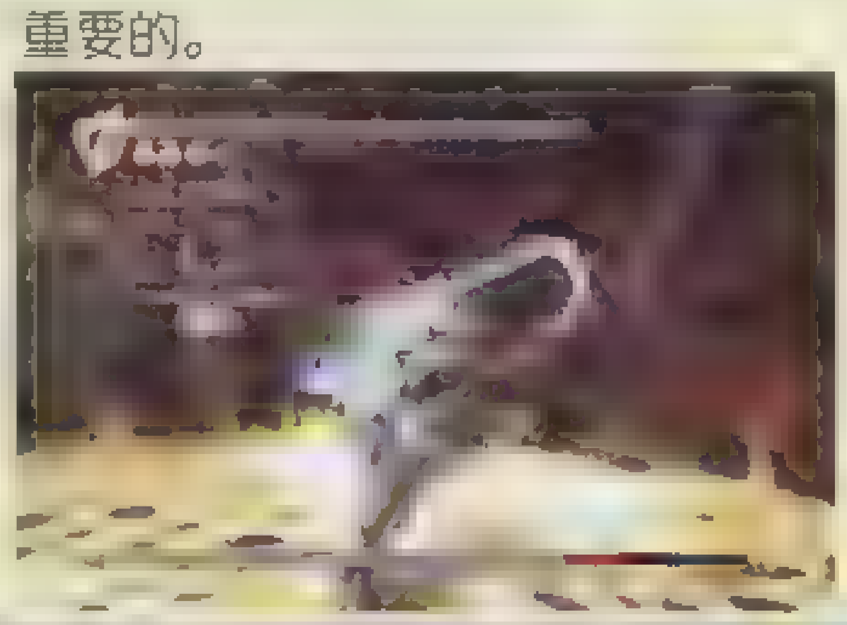
“无影手”的追踪能力有所上升，因此可能要经常连按X、Y键。与前作相比打法基本没有变化，当其使用连续斩(带有红色剑气)以及发动突进攻击后都会留下破绽给我们反击。虽然会出现幽灵鱼，但打死它们后留下的魂又可以用来发动蓄力攻击，如果用真·龙剑命中的话将会对BOSS造成相当大的伤害。

新增加的BOSS，在V、M难度会在与マルバス战斗前出现。不仅是外型和移动，就连攻击方式也与アルマ重鬼卿类似，因此不妨将之看作アルマ的强化版。在天空时打法并没有什么改变，但当她来到地面后由于这时已经拿到黑龙丸，连续发动怒轰刃将会让战斗变得相对简单一些。

同样是新增加的BOSS角色，V、M难度下在第15章后期出现。与ニケ重鬼卿相比要难打得多，尤其需要注意的是发动速度极快的光束攻击，不仅威力高而且只有掌握时机才可能完全回避(里风)。建议打法是：

1.当其发动突进攻击时利用里风向侧面回避，当她撞到墙壁时会出现破绽，这时就要马上发动真·龙剑的龙哭斩(X·X·X·Y)反击。只要时机掌握得好，命中率会相当高，而为了能够诱使发动突进攻击，大家可以与其经常保持一定的距离。

2.イシュタロス重鬼卿还有一招就是利用鞭子一样的手攀爬周围的支柱绕场转，这时玩家要马上装备神速の腕轮并蓄力准备发动真龙闪华，当听到声音后(意味着她将从空中落下攻击玩家)立刻放开Y键发动攻击，这样会有很高概率重创BOSS。当然，时机的掌握还是相当重要的。



在H、V、M难度下难度将会新增多场与伪隼龙的战斗。虽然普通攻击威胁并不大，但伪隼龙会随机发动风路、首切り投げ、火炎龙の术以及鬼火の术这4种防御不能技。风路虽然没有攻击力，但敌人经常会后续爆破手里剑以及神威空蝉斩，因此一定要第一时间防御并马上用里风回避。火炎龙の术威力高而且发动时对手本体没有判定，因此要么在命中瞬间利用里风回避，要么直接发动火炎龙の术与其对轰。首切り投げ虽然具有一定的威力，但发动频率很低，因此只要经常保持HP在1/3以上就不必太在意。发动鬼火の术后伪隼龙会主动向玩家进攻，最安全的办法就是跑，当然利用手里剑进行牵制效果也不错。而玩家在进攻方面主要还是制造机会发动饭纲落，另外大刀ダビラヒロ的炎狱斩(X·X·X·X·X·Y)也能有效地削减敌人的HP。



▲主要还是制造机会发动饭纲落。

在前作，由于经常与飞燕相混淆因此基本都会被故意忽视掉。然而在本作因为发动指令改为跳近目标后按X键+A键，因此发动时玩家的自主性变得非常高，再加上Very Hard等难度下部分敌人能够防反飞燕，因此“首切り投げ+飞燕”可以说是本作常用的组合技之一。

本作随着难度的不同宝箱里面的内容也会不同，有些甚至还改成蝙蝠或幽灵鱼(フォッグフィッシュ)。防止被它们先制(尤其是幽灵鱼)的最有效办法就是第一时间跳起并换为ヴィゴリアンフレイル。当然，在落地前记得要攻击一下。



重点杂兵攻略

H、V、M难度下出现，是惟一拥有飞燕的杂兵，速度快且大部分招数能够破防。主要打法是利用里风回避其前扑攻击，之后便可以用饭纲落一击必杀。首切り投げ·飞燕·饭纲落的组合效果也是不错。





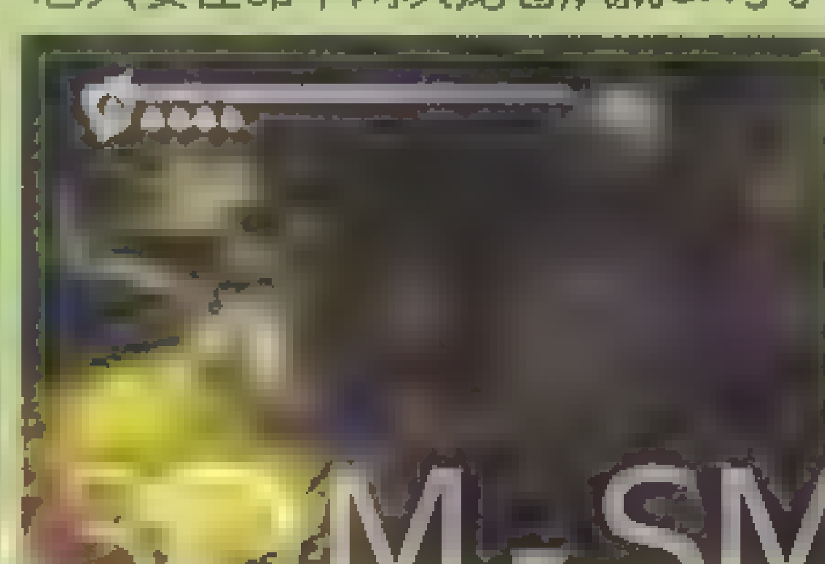
H、V、M难度下出现。由于打碎头骨会令其暴走因此不建议使用飞燕。推荐武器为天衣无缝，利用里风回避其攻击后直接用→X·X·Y发动攻击，反复3次能够搞定。

Super

V、M难度下出现，除了有普通步兵的所有攻击方式外还能够高概率防反飞燕。对付他最安全的方法还是首切り投げ+飞燕/饭纲落，还好这种敌人并不会经常出现。



V、M难度下出现在游戏的后期。攻击、防御、速度都相当高，而且玩家的大部分攻击都会被弹开。另外当其HP降到一定程度之后还会进入各项能力都大幅提升的第2种形态，可以说是最强的杂兵。在装备“坚刚の腕轮”的情况下发动ヴィゴリアンフレイル的裂雷(→Y·Y·Y)算是比较有效的攻击手段，但对发动时机的要求比较高，需要在其第2下重击后马上发动。真正最有效的武器是黑龙丸，只要龙卷炽(↑Y)两次命中基本就能让其进入第2形态。变红(进入第2形态)时会发出大范围爆风，如果用里风成功回避的话还可以接一个龙卷炽，之后只要在命中两次龙卷炽就OK了。



▲一定要保证屏幕中只有一个敌人。

www.plumbook.cn



GUNSTAR SUPER HEROES

提到1993年MD上推出的《火枪英雄》，总能勾起许多老玩家无限美好的回忆，那火爆的画面、流畅的动作、多彩的武器系统让人为之疯狂。而在2003年Treasure又通过GBA版的《铁臂阿童木》让我们见识到了它强大的2D技术。如今，它依然满载着诚意，为我们带来了《火枪英雄》的正统续作《超级火枪英雄》，自然会让玩家们对这款佳作产生无限的神往。火枪英雄们又将面对什么样的新敌人呢？让我们一起来战斗吧！

文 胜负师

GBA SEGA Treasure ACT

操作介绍

动作操作

跳跃	A(高度随按键时间变化)
滑铲	↓＋A
升龙拳	↑＋A
飞踢	空中←／→＋A
踩踏	空中↓＋A(按斜下＋A为斜踏)
三角踢	空中接近墙壁时按反方向＋A
切换武器	L
拣取道具	↓＋B

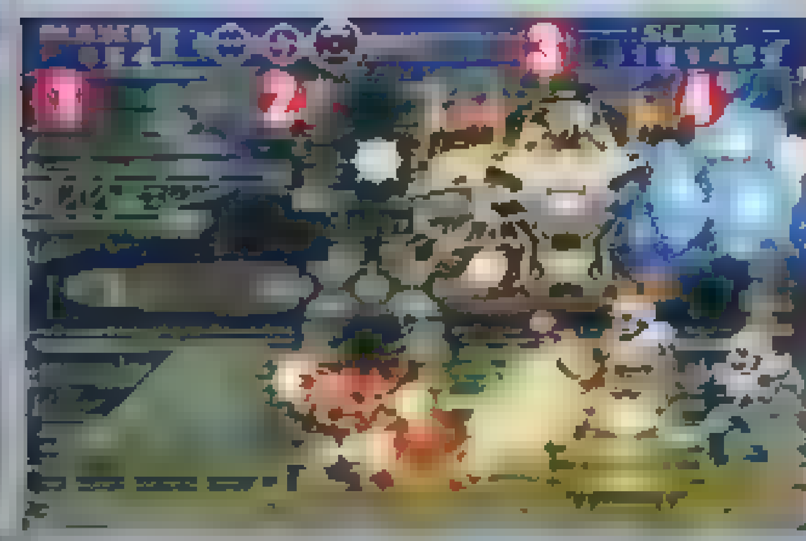


在OPTION ·CON ROL中设置了四种攻击操作的模式供玩家选择，默认为NORMAL A。

攻击操作

攻击方式	NORMAL-A	NORMAL-B	SIMPLE-A	SIMPLE-B
普通射击	按住B	按住B	按一下B则会自动射击	按一下B则会自动射击
固定方向的射击	按住B＋R	按住R	按住B	按住B
站立不动的射击	按住R	按住B＋R	按住B＋R	快速按两下B
小刀(近身攻击)	轻点B(可连打)	轻点B(可连打)	轻点B(可连打)	按下R(可连打)
超级攻击	快速按两下R	快速按两下R	按下R	按下B＋R

战斗画面解析



1. 英雄的体力
2. 英雄的武器(可选择普通子弹、爆弹、跟踪弹3种)
3. 超级攻击的能量槽(闪烁红光时就可以发动)
4. 得分(BOSS战时显示为BOSS的体力)

关于剧情



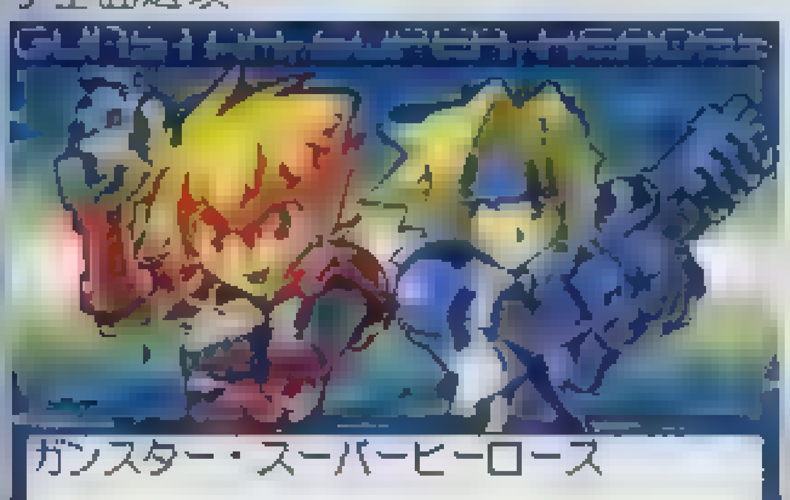
游戏的剧情是通过红、蓝火枪英雄的两条路线交叉完成的，而且整个事件的前因后果会随着难度的上升逐渐明朗，所以要想完全了解剧情，就必须将红、蓝火枪英雄的所有难度都通一遍。限于篇幅的关系，本次攻略的剧情为HA 难度的红火枪英雄路线。

超级火枪英雄的战斗之路

在1?年前，被称为"火枪英雄"的战士们经过了艰苦的战斗，终于在月亮上击败了破坏神，拯救了地球，破坏神也与月亮一起被炸得粉碎……随之化为了4个新月球环绕在地球的周围，地球也逐渐恢复了往日的繁荣。然而，没过多久，不吉之影又一次笼罩了地球，被称为"帝月"的人工月球上正有一群邪恶的势力，妄图利用新发掘的超古代文明遗产"美加粒子"让破坏神再度复活，地球又一次受到了严峻的威胁……

为了与"帝月"的势力对抗，地球政府成立了特别防卫组织"三眼"，里面都是万里挑一的地球上最强的精英战士，他们就是 超级火枪英雄！

话说这一次，帝月对地球本部发动了全面进攻



地球 EARTH

红接到了黄的通知："三眼"本部的 白人防御体系已经被帝月全面瓦解，要求火枪英雄立即支援。



初关地球上的战斗很简单，主要是让玩家熟悉操作，BOSS也是全游戏最弱的一个，其向下的一次攻击会事先升高，很容易就能躲过。

战后得知"三眼"中记载着四个月亮里掩埋的"财宝之石"位置的数据已被帝月的灰将军夺去了，并推算出敌人的目的正是要通过这四颗"财宝之石"来解开破坏神的封印，让历史再度重演。总之先抢在敌人前面到各个月球吧！

一号月球

根据黄的情报，"财宝之石"埋藏在当地克比特族的金字塔下，而帝月的雇佣兵粉红二人组也已经在那里严阵以待。



一开始在飞机上的战斗很简单，左右键转动飞机躲避，再用固定攻击就可以了。在对付克比特族的BOSS，那个巨大的植物时，注意躲避上空飘下的孢子，当落下青虫时用滑铲可以轻松解决，打爆植物后用小刀攻击落下的头部可以打出恢复体力的心。

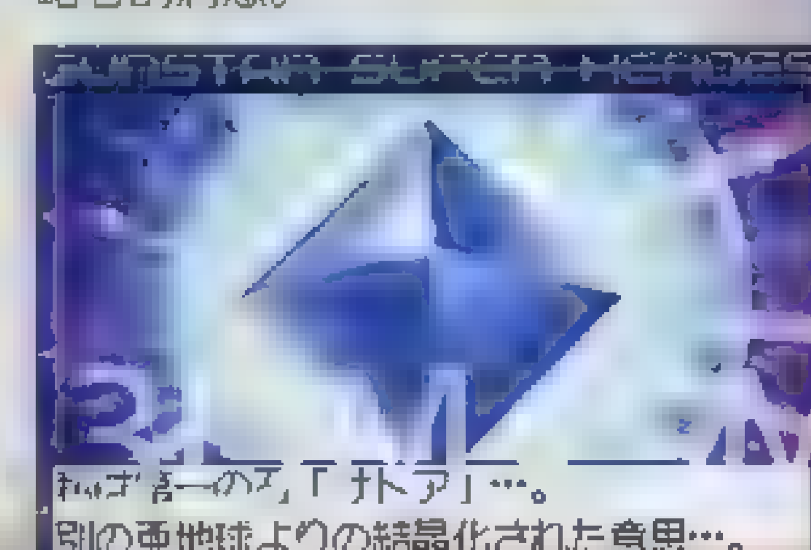


接下来的关卡要求把版内的小鸡全部送到出口，注意只要红一受到攻击小鸡就会散开，这就得重新再收集一次了。

BOSS战对粉红二人组，只要找到空隙跑出大机器人的胯下，再跳到其肩膀上对着头部猛攻就行了。



胜利后找到了第一颗"财宝之石"サトア，并从它的意识里得到了外宇宙侵略者的消息。

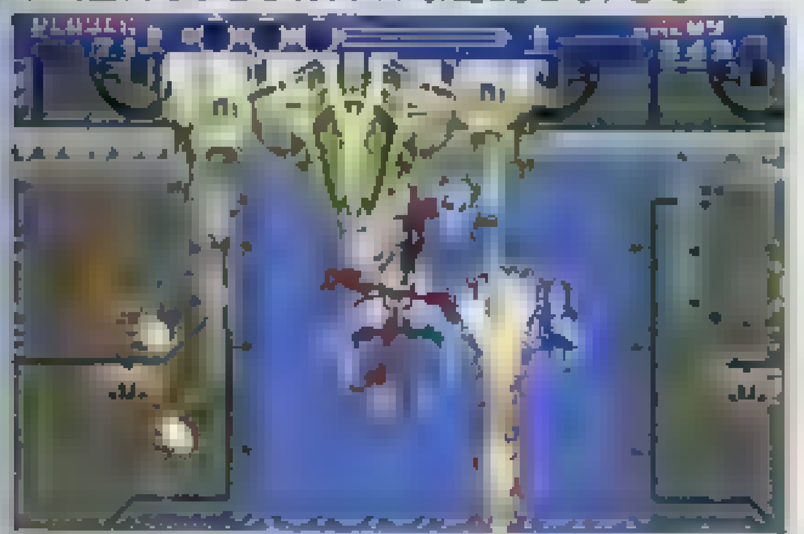


www.plumbook.cn
©SEGA 2005 CREATED BY TREASURE

二号月球 MOON 2

第二颗“财宝之石”已经被敌人挖掘出来，正装载在巨大的战舰上向着帝月国出发，于是红也立刻对战舰展开了追击。

一开始的小关是一个纵版的STG，B键为普通对空子弹，A键为对地的炸弹，L、R键可以转动机体，由于自己机体的体积太大了，所以很容易受到攻击，小心为妙。BOSS战时建议先打掉下方中间和左右任意一个舰艇，然后就躲在大飞机正面不断地移动，躲在其两边交替伸出的炮管下，这样就可以躲开两边的子弹了。



强行登陆战舰之后，许多炮台都可以打出心，多补充些体力吧，BOSS战对橙，用滑铲和小刀把他封在版边可以轻松解决。

终于夺回了第二颗“财宝之石”ルクス，进一步得知了破坏神源于人类的罪恶，外宇宙就是利用了这一点才在12年前创造出了破坏神。

三号月球 MOON 3

来到三号月球，第三颗“财宝之石”的推定坐标在矿山的最深部，而且得知传说中的能量——SEVEN FORCE已经被敌人发掘出来了，黄为红准备了可以吸附在天花板上的自走装备，继续向着矿山内部出发吧！另外提到FORCE，她们想起了以其为强项的火枪英雄绿，他是黄的哥哥，不过早已失踪了……

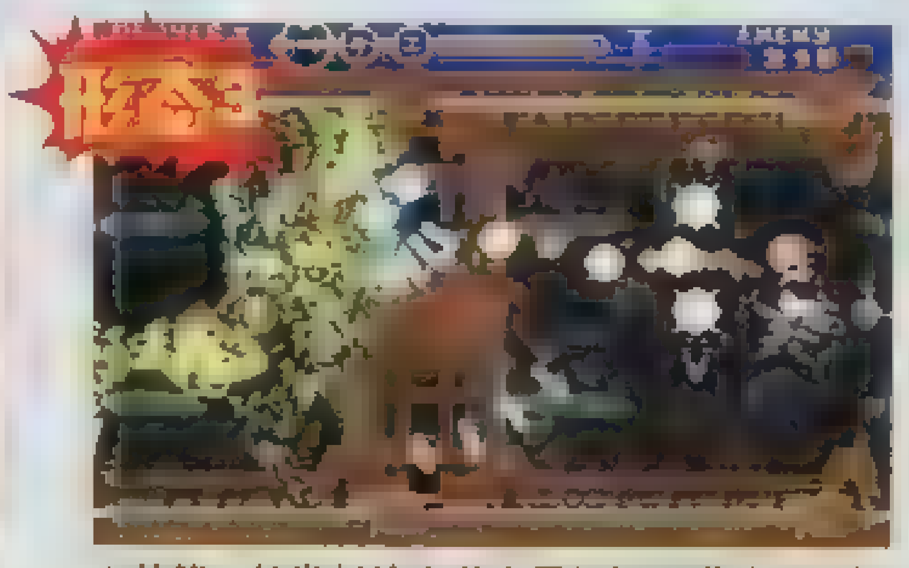
战斗是在狭长的矿山坑道中进行的，方向键＋A可以进行上中下段、左中右段的移动，本关的难点就在BOSS战，迎接红的是绿的七个可怕的FORCE变身，下来一一讲解：(变身没有一定顺序)



▲非常简单 来回上下移动就行。



▲建议使用跟踪弹，躲到最下方攻击，其绿色的激光发完后会吐出火球，这时再移动到画面上方左右来回移动躲避就行。



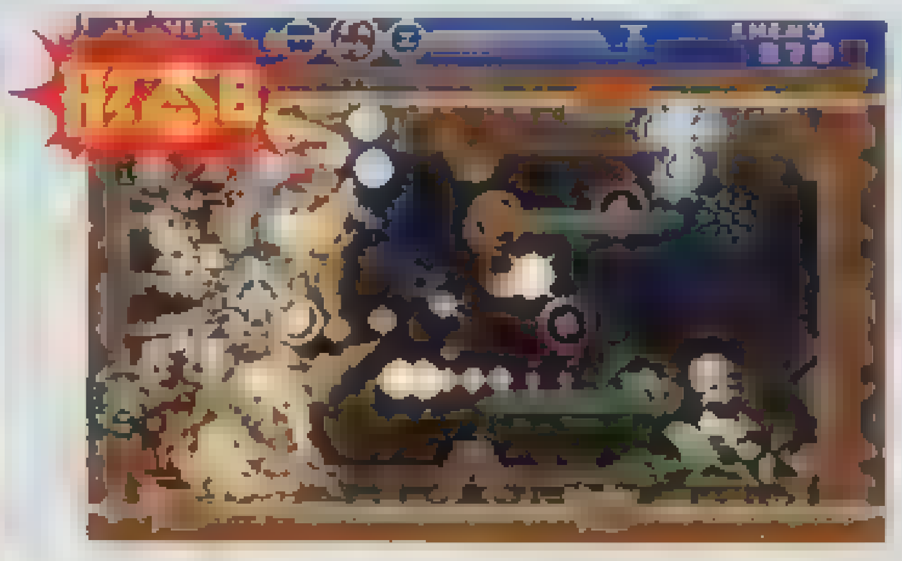
▲其第一轮发射的小激光用超级爆弹就可以打掉，然后移动到中段再对其进行攻击就可以了。



▲先用左右来回躲避，待其开始第三种攻击(发能量圈)时，再用固定向上的射击，不出三轮就可以解决。



▲弱点在头部，移动到坑道上段，再用超级武器对准部位开火吧！千万不要给它喘息的机会。



▲需要上下来回移动，它的弱点在中间，用爆弹并配合超级攻击可以对其造成巨大伤害。



▲没难点，来回在版面上移动就行了，其滚动之前会在原处闪光 这时候就可以对移动做出判断了。

四号月球 MOON 4

打败了绿之后得到了第三颗“财宝之石”アリオト。紧接着来到四号月球，这里从外表看上去是一个巨大的赌场，其实是一个充满机关的秘密要塞，而最后一颗“财宝之石”就在赌场的最深处，老大黑的手里。

在本关一开始的位置，飞船下方有三个心，可以先提升一下体力。

这途中有条捷径，跳过三架飞机可以直接从对面的通道过去。

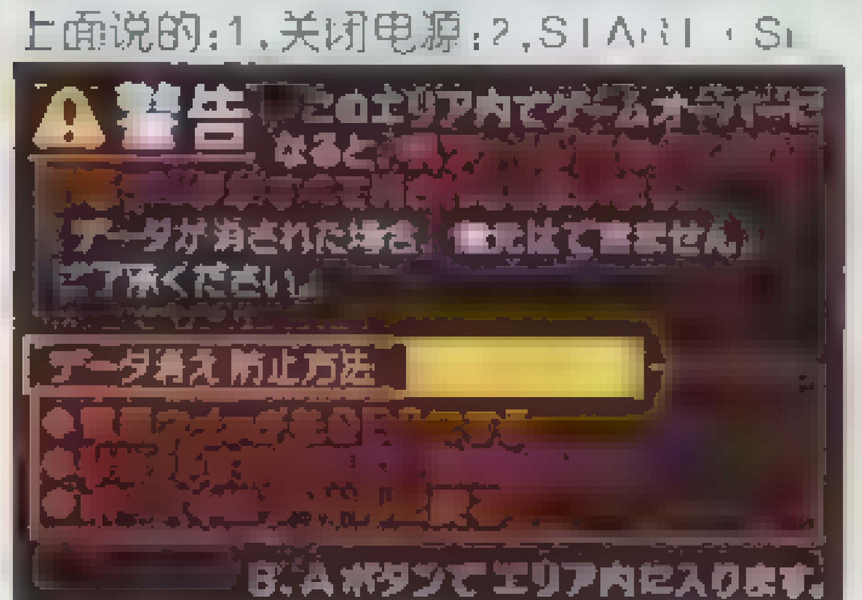
如果落下来，那就可以穿过左边的



通道来到深处，这里有二个心。

赌场，这是《火枪英雄》的传统关卡了，在这里会遇到各种各样的挑战。这里的小BOSS防御力普遍很弱，一定要多用超级攻击，这样能够很快解决。

注意赌场的终点，这关需要不停地滑铲来躲避上方的攻击，然后从最下方的出口逃出，如果没有顺利通过，你将重新挑战赌场，如果对此关没有信心的话还是按照上面说的：1、关闭电源；2、START＋SELECT＋A＋B退到标题画面；3、在暂停菜单中退出。



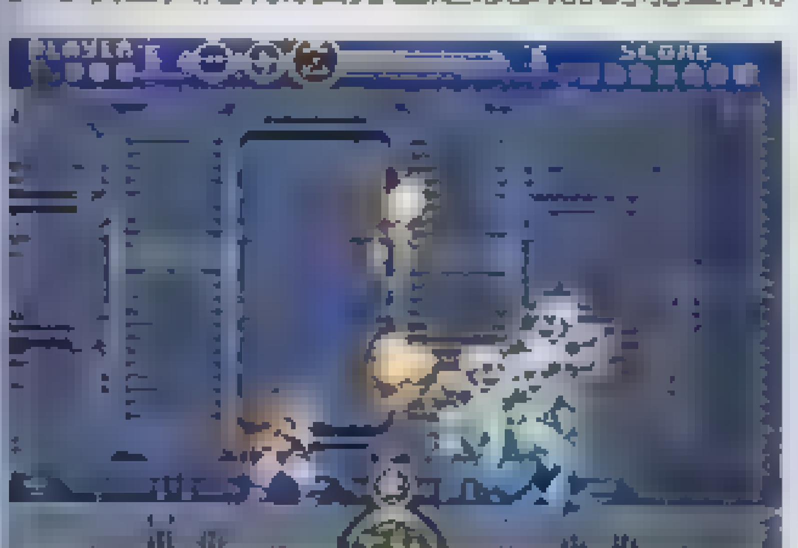
BOSS战对黑的螃蟹装甲，根据其脚步一直向左边跑就可以了，弱点在黑的驾驶舱，把其体力打至一定程度后，它会翻滚着追打。不要慌，看准时机跳到其身上就可以攻击了，打败黑后，他会跪在地上求饶，这时再用小刀进行攻击会打出道具。(不过多数情况下打出的是炸弹)

之后得到了第四颗“财宝之石”ミコ，也得知了邪恶的种子——第五颗石头的存在。

五号月球 MOON5

为了除掉邪恶的种子和灰将军的野心，火枪英雄对帝月发动了总攻击。

在途中地上会遇到喷火的机关，只要用小刀攻击火焰，就会打出超级武器的能量球。

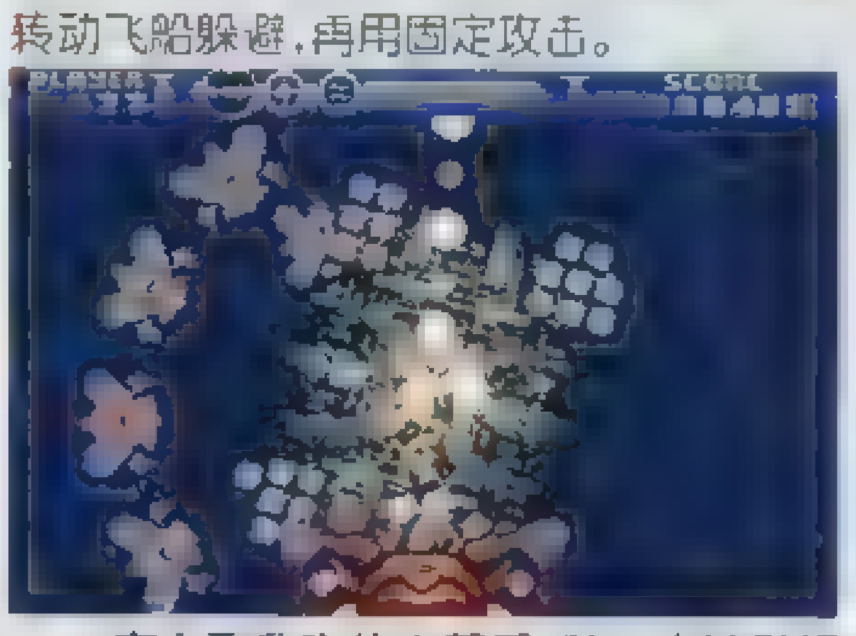


第二阶段，对灰将军展开追击，本关是非常别扭的STG，玩家只能通过L、R转动视角，并不能移动飞机本身。对付

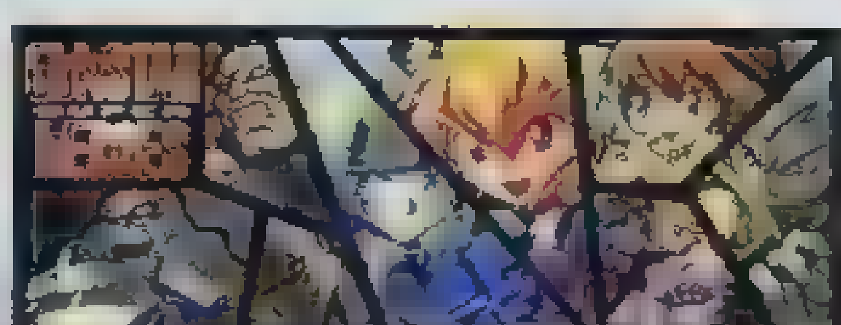


BOSS时躲在如图位置就可以了。

同一号月球第一部分，同样是左右键转动飞船躲避，再用固定攻击。



突入到敌方的内部后，黄不幸被灰将军所俘，要求用“财宝之石”来交换她，可将“财宝之石”交出后，灰将军并不打算遵守诺言，这时绿背叛了灰将军，并说出自己是超古代文明遗产的发现者的儿子，其父亲当年为了获得研究经费，不得以投靠了灰将军，可没想到灰将军感兴趣的只是那神秘的古代力量，最终将他杀害，绿得到4个“财宝之石”便是要为父报仇。



基地内部 G—arc

为了阻止绿，火枪英雄不得不再一次面对强敌！

本关要依次挑战前面的BOSS粉红三人组、橙、黑以及绿。

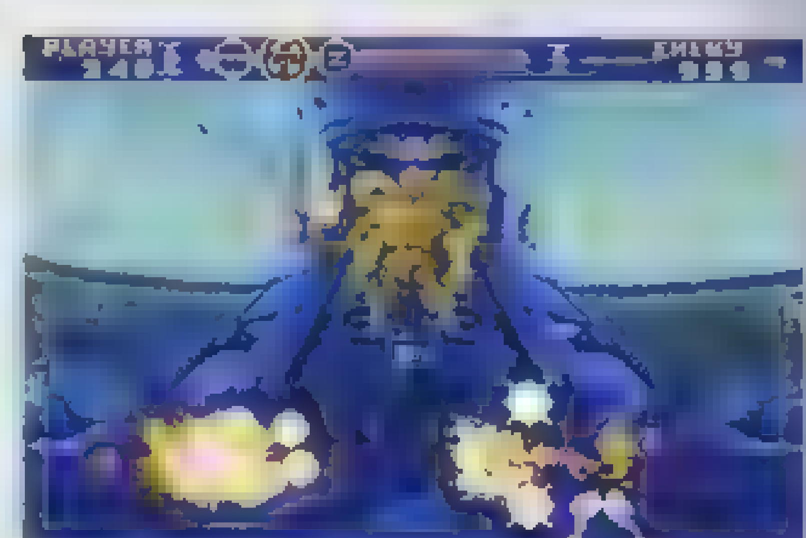
粉红三人组 先将地面上那个连射机关枪的喽罗干掉，再站到画面最中央就不会遭受两边粉红发出的激光攻击了，而空中另一个喽罗可以不杀他，他扔下的炸弹用小刀攻击会得到心，可以在这里多积攒一些体力，为后面的强敌交战做准备。

橙 依然可以用近身攻击将其解决掉，可还有一种更快的方法，就是等待其飞到第二层，就立刻攀到中间的支架上对上方进行攻击，他有极小的概率会跳下来，就这样让他慢慢地在自己的火焰中死亡吧，不过要注意躲过他在上方发出的绿色火球。

黑 来回的滑铲和爆弹可以轻松解决他。

绿 再次面对他的七个变身，攻击方式上没有什么太大的变化，只是这次的战斗场地开阔了许多而已，多运用超级武器就会很快结束战斗。

战后，绿强行运用“美加粒子”的力量将破坏神金银的封印破除，火枪英雄们与老敌人又一次见面了。



最终战，破坏神金银，攻击点是周围的四颗“财宝之石”，其实只有横向喷火的那颗石头才会对红产生巨大伤害，受到其他石头的攻击最多耗费一点体力，所以建议先主动接受其他石头的攻击，利用之后的无敌时间来躲过火焰，如此一来胜利就唾手可得了。

金银战败后疯狂地逃窜，火枪英雄立刻采取了追击，而绿此时也认识到了自己的错误和愚蠢，发动了FORCE能力，与破坏神在宇宙中同归于尽……

THE END

其的路线以及其他难度还会对剧情做出补充，这就留给玩家自己去发掘了。

游戏各关卡的难度是随着游戏顺序改变的，所以建议把自己最不擅长的关卡放在最初打。

www.plumbook.cn



2005年的东京游戏展，比以往时候来得更早一些。

“走在最前端展望未来吧！”——这句展会基调口号貌似有着气吞山河的魄力，但同时却亦有着不可承载之重。

最前端，到底有多前端？

是呵，“革命”的手柄公布了，众多新游戏可以让公众试玩了，《MGS4》的影像也震撼登场了……然而，除此之外呢？

很遗憾，对于次世代战场的鼎足之势，这场展会所提供的信息量仍然只能令我们管中窥豹——甚至可以说是愈加扑朔迷离。自从半年前的E3展开始，众多商家的烟雾弹已经令大众群体的嗅觉变得愈加迟钝，而犹抱琵琶半遮面的宣传策略更是公然向人们的审美疲劳底线进行挑战。拨开个中迷雾细细端详，TGS2005，似乎并不如想象中那样神圣。

那么，让我们索性抛开这些尘世喧嚣，来静静地、单纯地体验展会本身带给我们的感动。

于是，在这场颇具争议的盛宴尚未尘埃落定之际，我们特地评选出了本届TGS的“展会之最”，希望能令大家从中领略到一份独特的美丽。

请相信，或许它们并不是展会上最绚丽的一抹亮彩，但却一定能够在今后成为引领业界风潮的新锐话题。

东京游戏展2005 UCG大评奖

文 星夜＆D·S

特别企划 SPECIAL FEATURE

最佳展出游戏大奖

《潜龙谍影4：爱国者之枪》

2000年5月10日，小岛秀夫在洛杉矶会展中心150名记者的闪光灯中走向演讲台。“我回来了！”——这简单的一句话是他为9分钟的《潜龙谍影2》预告片准备的开场白。从这一刻开始，整个游戏业沉浸于真正的次世代的感动。5年后，小岛秀夫又一次“回来了”。PS3时代将是怎样的面貌？让《潜龙谍影4》告诉你！

PS3的游戏影像自从在今年的E3展上公布以来，人们对于其精彩绝伦的高品质都是赞不绝口，然而多数人也都对其真实性半信半疑。以PS3的软硬件开发进度，要想在TGS上提供实际成果不大可能，索尼要让人们相信PS3的实力，就要有更为实质性的东西——比如说一段8分钟的影像，比如说《潜龙谍影》。

自从2000年的《潜龙谍影2》众望所归地载誉而归之后，很少有哪家媒体再将“最佳展出奖”的头衔颁给区区一段游戏预告片，然而当《潜龙谍影4》那没有任何煽情成分的预告片出现在幕张会展中心的大银幕中时，闻讯而来的媒体记者们已经为今年的最佳展出奖找到了得主。这段预告片背后显然有着索尼与Konami某种战略性合作的意图，片中没有“《MGS》系列”一贯的气势磅礴的音乐，倒像是一段未经蓄意加工的实际游戏片段，而这正是索尼的目的。经过E3展数十个游戏预告片的轰炸，索尼如今需要的不是震撼，而是可信！为了让人们相信这确实是代表PS3实际性能的实际游戏画面，在预告片中你甚至可以发现一些似有意又似无意的锯齿，当然还有特写画面中依稀可见的多边形棱角。然而正是这种不够完美的细节带来了比《杀戮地带2》更强的冲击！

或许没能亲临现场的你无法感受那种近距离接触的兴奋——当你在索尼大剧场那一流影音设备的环绕下欣赏扑面而来的精美画面时，索尼与Konami已经将PS3的形象深深地烙在你的记忆之中。



其他入围作品 空缺

坦白地说，我们实在无法找出足以与《MGS4》相提并论的其他展出游戏……

最令人失望的展出游戏

《激·战国无双》



很显然，光荣的《真·三国无双PSP》只是一块问路石而已，其中的“副将系统”里出现的诸多战国武将更是昭示着《战国无双》PSP版的推出只是时间问题。果不其然，本届TGS上真田幸村等日本名将如约气势汹汹地杀到PSP。对于这款游戏的面世，没有人感到惊讶，而且我们有充足的理由相信：如果不是顾及会影响到《真·三国无双PSP》的销量，《激·战国无双》会来得更早。

然而，虽然采用了超具魄力的16：9全屏画面显示，但游戏在战斗画面下的素质却着实令人难以满意。或许是因为多出了那四分之一的画面，《激·战国无双》出现了严重的丢帧和拖慢等问题，虽然空有华丽的外壳，但志气虽然不及长兄《真·三国无双PSP》，给人心有余而力不足的感觉。但愿当正式版推出后这种技术层面的问题会得以改善吧，否则FANS是不会轻易买账的。

其他入围作品 《战神》《梦幻模拟战III》





《战神》虽然号称“以一敌万”，但这种“割草式”的杀敌方式实在令人难以满意。如果无聊的杀数只是单纯地增加屏幕上“×万×千体击破”的数值的话，那么这简直是对玩家智商的最大侮辱。同样地，《梦幻模拟战III》这款移植版的诚意也严重不足，虽然事先明知该作不会有什么新的内容增加，但试玩后才发现其画面素质及音效等各种方面实在与SS版毫无区别，只是少了些许马赛克而已。

最具爆炸性的新闻

任天堂“革命”控制器震撼公布！


▲在展会之前我们实在难以想象到它所能衍生出的无限可能。

早些年，任天堂由于有自己的“初心会”、“Spaceworld”等个展，因而对于东京游戏展一直熟视无睹。不知是出于何种原因，“任天堂不参加TGS”成为一种惯例。不过不参加不代表不重视，尤其是在次世代战争即将来临之际，面对索尼和微软轰轰烈烈的宣传攻势，任天堂显然无法坐视不理。于是，在索尼和微软耗费数亿日元准备庞大展台之时，岩田聪以一场基调演讲轻而易举地将所有媒体的视线聚焦在了自己手中——“革命”控制器，史上最受关注的游戏手柄！

翻开所有媒体对TGS2005的报道，出现在最显眼位置的头条新闻肯定都是这款严格意义上并不属于TGS的手柄。实际上我们已经不能将其称为“手柄”，因为比起手柄来它显然更像客厅茶几上的电视遥控器。任天堂的目标就是让会用电视遥控器的人都会玩游戏，这款控制器的意义远大于其主机本身。图形技术经过20多年的进化，已经达到了一个很难有突破性进展的瓶颈，而游戏操作方式自FC时代起却一直没有太大变化。“革命”控制器的出现让游戏操作从以往的二维层面进化到三维层面，从某种意义上说，这无异于当年游戏画面从2D到3D的进化！



“革命”是否会带来一场真正的游戏革命？让我们拭目以待。

最佳Xbox360展出游戏

《死或生4》

老实说，微软今年在TGS上的表现有点令人失望，首先是其展前发布会缺乏猛料，而在TGS会场营造的声势也没有达到应有的效果。TGS2005与X360的正式发售相隔时间只有两个月，原本是一个极为重要的宣传机会，而微软却将更为重头的内容转移到荷兰阿姆斯特丹举办的“X05”。《分裂细胞4》、硅骑士的《Too Human》、《GTA》之父的《Crackdown》这些极具份量的大作都留给了X05，虽然微软屡屡表示对日本市场空前重视，这样的举动却让人怀疑微软对日本终究是底气不足。由于《蓝龙》和《失落的奥德赛》等大作缺席，X360的顶梁柱仍然是《死或生4》。Tecmo在会场附近酒店里举办的《死或生4》试玩会终于让人们亲手体验了这款X360首发大作的魅力。独具个性的网络模式、主题丰富的游戏大厅系统、大幅增强的场景互动性，《DOA4》在各个方面均有不俗表现。只是坂垣伴信在试玩会上的一席话不禁让人感到担忧

到9月中旬《DOA4》的开发度仍只有50%～60%，不到2个月的时间能够将剩下的40%做完吗？希望Tecmo不至于为了赶工而牺牲游戏品质！



其他入围作品 《九十九夜》 《战争机器》





在TGS现场提供的X360试玩游戏中，人气最高的当数《九十九夜》。这款游戏显然是为喜欢“《无双》系列”的日本玩家准备的，次世代主机的高性能实现了目前这一代主机不可能具备的超级爽快感。可惜的是，微软似乎总摆脱不了Windows的坏毛病，现场提供的很多试玩游戏都经常出现死机问题，以大场面为卖点的《九十九夜》当然不会例外。希望这只是未进行Debug所致。

不知是出于什么原因考虑，最能体现X360性能的《战争机器》并没有在TGS现场提供试玩，只是在TGS期间于微软的东京Xbox总部向部分媒体提供了简短的试玩DEMO。不过虽然简短，这款游戏已经足以成为2006年最值得期待的X360游戏之一。单从画面角度来说，《战争机器》是惟一一款能够向PS3那些绚丽影像叫板的游戏。在《光环3》公布之前，我们恐怕很难在X360上看到技术上能超越《战争机器》的游戏。

最佳PS3展出游戏

《潜龙谍影4：爱国者之枪》

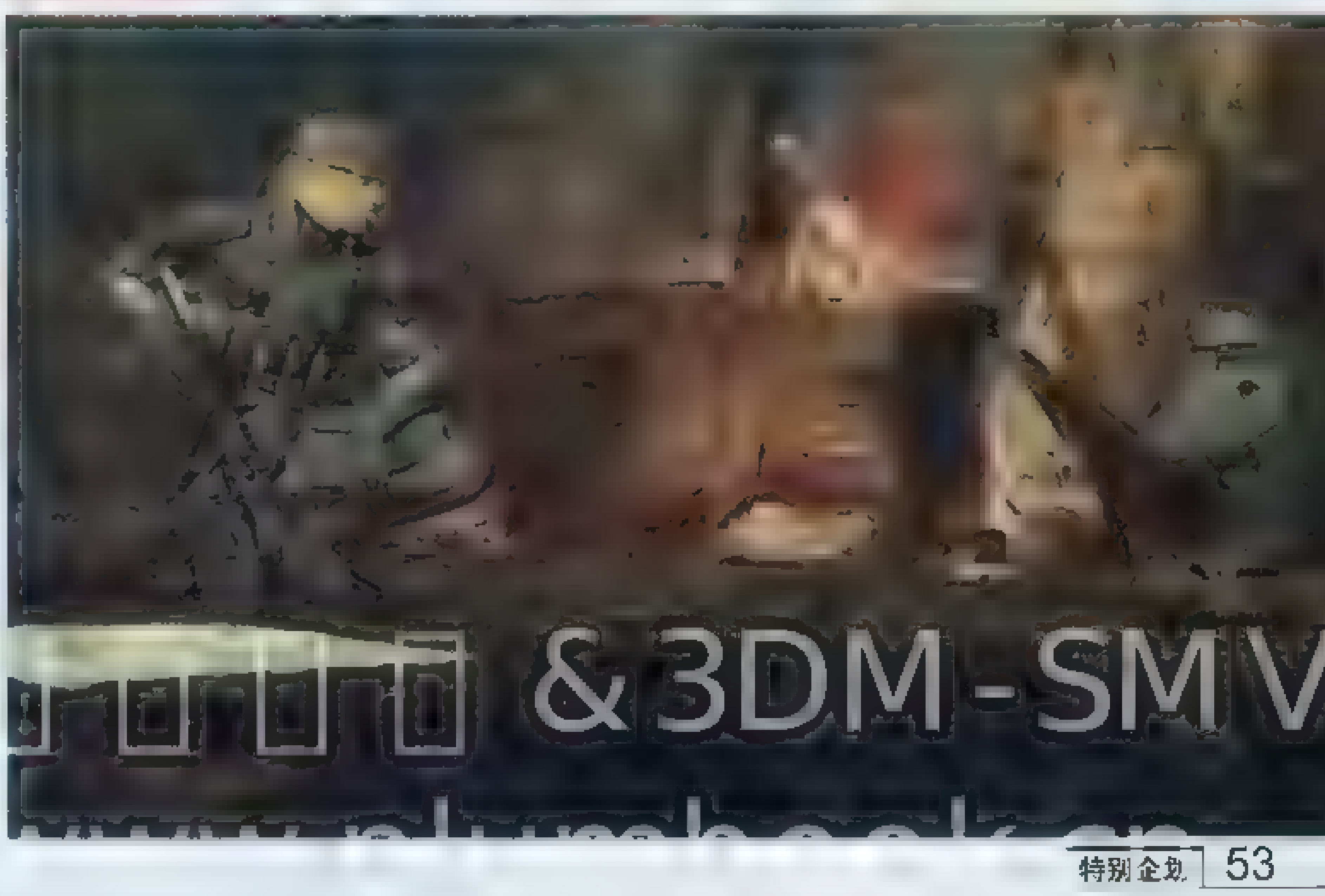
没有PS3游戏可以试玩，这应该是TGS2005给人留下的最大遗憾。更加令人担忧的是，从目前公开的影像来看，所有PS3游戏的开发度都很低！是否能够赶在明年春季发售实在难说。然而，索尼有足够的理由让玩家耐心等待。《潜龙谍影4》，为了这样的游戏多等个一年半载又有何妨？在X360的80多台试玩机围剿之下，索尼凭借“潜龙谍影4”的预告片轻而易举地成为全场焦点。毫无疑问地，《潜龙谍影4》显然是索尼为TGS2005准备的杀手锏，无论是那个搭载CELL芯片跳来跳去的小机器人，还是片尾出现的《杀戮地带2》片段，索尼的意图已经十分明显：无论PS3何时发售，他们总是会给你继续持币翘首期盼的理由。

其他入围作品 《生化危机5》 《鬼泣4》





从技术角度上说《生化危机5》与《鬼泣4》不见得比《潜龙谍影4》弱，但它们的预告片实在太短了。《生化危机5》有PS3版和X360版同时开发，人们原本期待至少提供X360的试玩版，可惜连展出的影像都是早先公布的。《鬼泣4》终于有了将近2分钟的影像，但丁身上的衣物纹理和面部的丰富表情颇令人惊讶，其场景的逼真度也达到了照片级水准——当然，最值得注意的还是预告片中的“PS3独占”宣言。可惜，《鬼泣4》目前的开发度显然很低，TGS上公布的短片完全是为该展会特别制作的，甚至但丁的造型都很有可能进行大幅改动。



最佳PS2展出游戏

《银河游侠》



在说《银河游侠》之前，我们有必要先提一下去年的"PS Awards 2005"。去年在日本发售的游戏中，销量超过50万套而获得了黄金或者白金奖的PS2游戏全部都是续作——除了几款柏青哥和柏青嫂游戏。在如今的日本市场，原创新作生存的空间越来越小，高投资低回报的巨大风险让多数厂商选择了续作。这对于业界的长期发展显然是不利的。为了促进业界的活性化，SCE经常会对一些新作品牌进行战略性投资，而今年他们最大的投资对象就是《银河游侠》——这也是今年TGS展SCE展台中试玩机数量以及试玩人数最多的游戏。由《DQ8》的Level-5倾尽全力打造、SCE的卖力宣传、媒体的高度认可……《银河游侠》已成为SCE多年难得一见的RPG大作TGS上本作提供的试玩版也体现了真正的大作风范。只是在原创大作举步维艰的时代，《银河游侠》的前方也并非一片坦途。下面我们要做的就是诚心祈祷，希望1999年《龙骑士传说》的悲剧不要重演。

其他入围作品　《灵魂能力III》《新鬼武者》





至少，就提供的试玩游戏品质来说，Bandai Namco可算是今年TGS最"厚道"的厂商。《灵魂能力III》占据最大的展台面积并不是没有理由的，该作的制作规模和内容丰富程度都远远超越了前两作。要想让PS2独占的《灵魂能力III》超过前作三大版本全球200多万套的销量当然要下一番苦功夫才行。

Capcom在今年的TGS上也拿出了实干精神，从次世代到掌机再到PS2都有令人满意的作品展出。《生化危机4》+《新鬼武者》，仅这两款游戏就可以让Capcom安安稳稳地度过年末商战。《生化危机4》的PS2版新增内容不少，本也该在入围奖之列，不过考虑到这是一款移植游戏，我们就姑且让《新鬼武者》取而代之吧！

最佳Xbox展出游戏

《忍者龙剑传 黑之章》

微软在日本显然已经彻底放弃Xbox了，这一点从今年TGS上微软的展台便可以很清楚地感觉到。要评选出TGS2005的最佳Xbox游戏实在是不容易　TGS上展出的Xbox游戏简直是太少了！以至于我们不得不将那些沾点边的跨平台游戏划归到Xbox之列。当然，对于这样的现象，我们早有觉悟。毕竟，以Xbox在日本的现状，再作宣传实在没有多大意义。好在日本还有家Tecmo。谁说Tecmo只会靠女人吃饭？《忍者龙剑传 黑之章》这样硬派的游戏照样让泳装爱好者们玩得不亦乐乎。或许这样一款资料片不足以被冠上"最佳××游戏"的称号，然而在今年的TGS中，你还能想到第二款Xbox独占游戏吗？



其他入围作品　《金刚》《索尼克滑板》





不过，若是我们将范围拓宽到跨平台游戏，Xbox的境地就没有那么凄惨了。各主要软件商实施的跨平台战略直接造成了Xbox在欧美人气冲天的现状。由于跨平台游戏中多数以Xbox版画面最为出色，同时拥有多部主机的玩家自然选择Xbox版。这也是在美国同一游戏的Xbox版销量经常高于PS2版的主要原因。在跨平台战略的趋势下，Xbox的销量也随之不断增长。育碧的《金刚》注定将成为年末商战的重磅炸弹，而在其多个版本中，最受期待的则是Xbox和X360版。《雷曼》之父Michel Ancel鼎力制作、大导演彼得·杰克逊全力辅助，加上电影版的强大声势，《金刚》将有望成为继《波斯王子》之后育碧的又一个金字招牌。

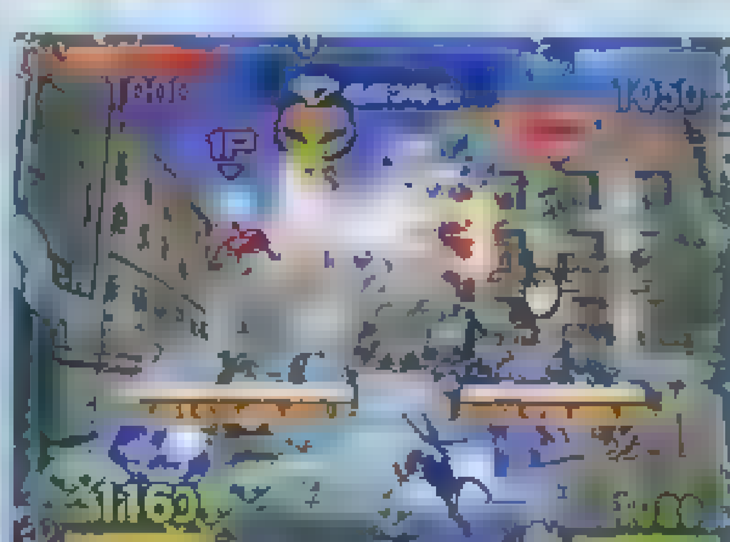
最佳NGC展出游戏

《霸天开拓史II 最初之翼与众神之子》

今年NGC的游戏销量比去年同期减少了60%，NGC上已经很少看到值得一提的大作，没有任天堂参展的东京游戏展自然更加难以寻觅NGC的身影。不过与Xbox相比，NGC在日本市场至少还有那么一点优势，比如说RPG。《霸天开拓史》在世界观构筑上颇有大作风范，虽然实际成品并没有人们期待的那么出色，但人们至少可以在游戏中感受到一点壮阔的幻想感觉。作为TGS期间公布的惟一一款NGC独占新作，《霸天开拓史II》或许算不上真正的大作，然而对于一个喜欢RPG的NGC玩家来说，没有《塞尔达传说 含光公主》的圣诞无疑是难熬的，或许《霸天开拓史II》能给您带来一丝安慰。

其他入围作品　《刺猬阴影》《红侠乔伊：乱斗嘉年华》



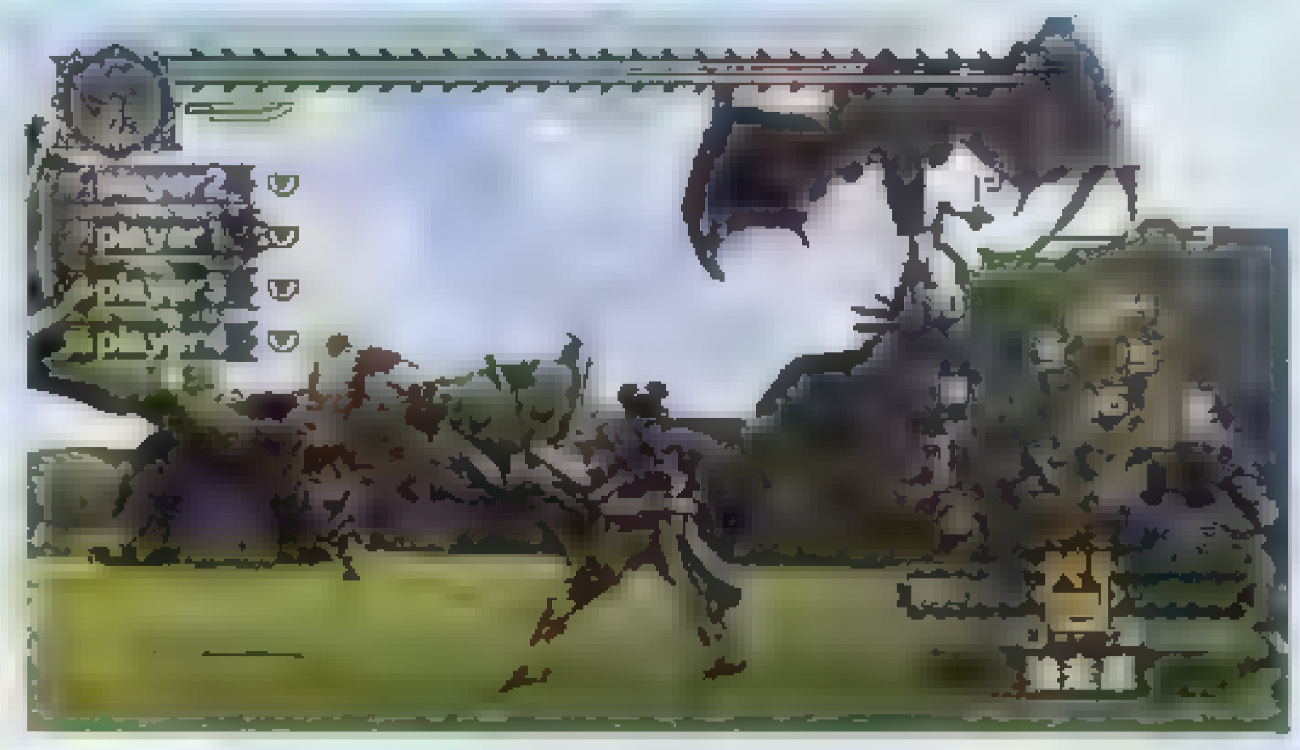


NGC上诞生的原创大作不多，当初Capcom所谓的"NGC独占五连发"虽已成为笑柄，但其遗留下来的"《红侠乔伊》系列"至少还算可圈可点的佳作。在《红侠乔伊》改编动画的基础上制作的《乱斗嘉年华》虽然在TGS上并不起眼，不过其品质还是有一定保证。相比之下，在销量上稍具优势的则是《刺猬阴影》，毕竟这是一个以低年龄层为市场主力的游戏，而且NGC上推出的几款"索尼克"相关作品在欧美都有不错的销量，甚至比起PS2版也不遑多让。



最佳PSP展出游戏

《怪物猎人P》



去年的东京游戏展几乎完全是PSP的天下，今年PSP的受关注程度虽然没有那么高，不过在SCE展台同样占据有一个庞大的试玩区。虽然PSP仍然缺乏真正意义上的一线大作，不过在PSP的展区仍然可以看到不少令人眼前一亮的新作。PSP正在进入成熟期，不少游戏都呈现出直逼PS2的游戏品质，这一点在《怪物猎人P》上表现得尤为明显。《怪物猎人》的PS2原作原本就是一款黑马型游戏，画面和系统均给人以不小的惊喜。而这款《怪物猎人P》在画面上几乎与PS2版一摸一样，读盘速度、帧数等也毫不逊色。游戏的操作、内容丰富程度及多人模式也都令人满意。至少从技术角度来说，一款掌机游戏能够做到这种地步已经可以令人"别无所求"了。

其他入围作品 《Loco Roco》 《激·战国无双》





在游戏创意方面，SCE的实力并不比任天堂弱多少。SCE出品的游戏中有不少轻松有趣的小品级游戏，偶尔也会有一些作品给人以大大的惊喜。无论是画面还是操作，《Loco Roco》的设计都简单到极致。只用LR键操作的游戏真的会好玩吗？只有你自己亲自玩过之后才会知道！我们的建议是，当你在坐公交车时千万别拿出来玩，免得因为上瘾而忘了下车。

虽然不幸获得"最令人失望的展出游戏"之提名，但这却并没有影响到《激·战国无双》的期待度。玩过PSP的《激·战国无双》后，或许你会产生这样的感慨：我们要真正的16：9！

最佳GBA展出游戏

《超级火枪英雄》



最近一段时间，GBA游戏的青黄不接让人怀疑任天堂已经将精力全部转投NDS。今年TGS的GBA游戏少得可怜，仅有的几款游戏也只有在儿童区才能偶然发现。不过由于有GBM继续延长其生命力，GBA玩家在短期内应该还不愁玩不到优秀的新作。《超级火枪英雄》是一款在日本和欧美都备受期待的GBA大作，Treasure对于2D游戏的深刻理解使得GBA成为其最佳发挥平台。据称在次世代主机上Treasure仍将继续追求其2D理念。

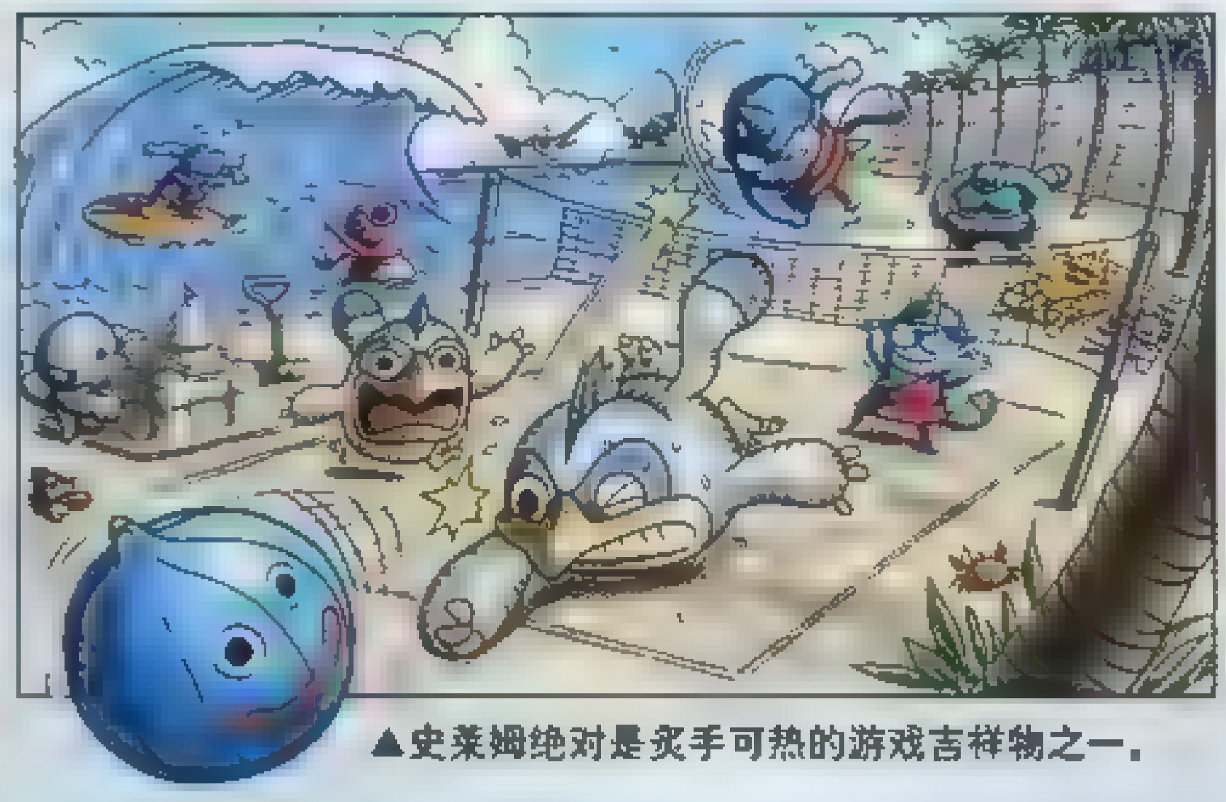
其他入围作品 《洛克人EXE6》 《国夫君 热血收藏2》



在任氏主机一统天下的儿童区，人气最高的GBA游戏当数《洛克人EXE6》。告别了秋原镇的主角光热斗将会在才叶镇遇上哪些新朋友和新的挑战？瞧瞧那些在试玩台前排起的长长的队伍，看起来大家都迫不及待地想要知道呢。

最佳NDS展出游戏

《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》



▲史莱姆绝对是炙手可热的游戏吉祥物之一。

Square Enix在今年TGS上的作风颇有点耍大牌的味道，不但展台布置漫不经心且小得可怜，其展台各处更是布满了严禁拍照的标志。然而这一切都没有浇灭观众的热情。《史莱姆总动员2》不仅对小朋友们充满吸引力，排队试玩的成年人也不在少数。由于是一款NDS游戏，《史莱姆总动员2》利用触摸屏将史莱姆黏乎乎的身体特性以直观而有趣的方式有趣地呈现了出来，加上日本国民RPG首席代言人的崇高地位，《史莱姆总动员2》在缺乏NDS游戏的TGS现场显得熠熠生辉

其他入围作品 《为你而生》 《异度传说Ⅰ·Ⅱ》





风格古怪另类的《为你而死》一直是各种舞台活动的焦点，今年TGS的《为你而生》舞台活动更是全场最热闹的活动之一，Super Lovers乐队的表演实力确实不容小觑。当然，《为你而生》拥有的不仅仅是舞台活动的噱头，第三者的加入，更加丰富的玩法，在你的笔下将会有一场更加奇特的爱情故事上演。

谁说影音播放是PSP的天下？使用卡片的NDS同样能有着不凡的播映能力。《异度传说Ⅰ·Ⅱ》号称将发挥NDS动画播放能力的极限。只是，一张小小的卡片真的装得下两款游戏的动画吗？

最引人注目的展台礼品

《九十九夜》手电筒



《九十九夜》是微软展台上试玩人数最多的作品，可说是人山人海，其中固然有游戏本身极为优秀的因素，但试玩后获得的赠品铁盒亦功不可没。这个精美的铁盒内装一支特制小电筒，将光照到墙上还能看到《九十九夜》的游戏LOGO，令人爱不释手。无怪有许多人上手试玩后不久便抱着铁盒欢天喜地地离开而置游戏于不顾，想来"买椟还珠"之举也不过如此吧。

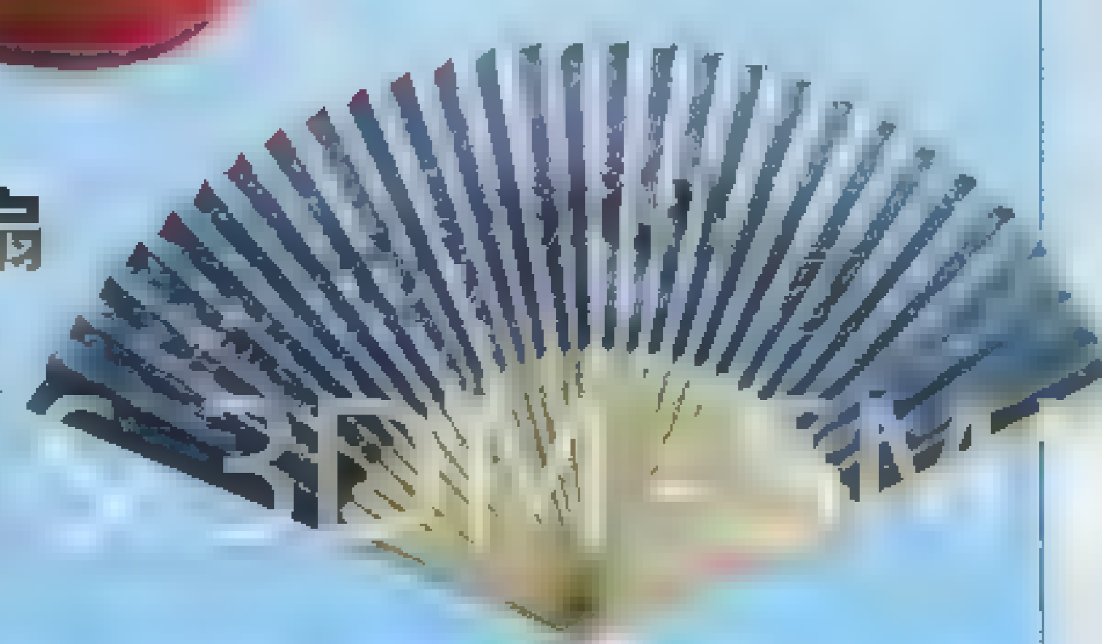
其他入围礼品



噗哟 钥匙扣

《狂热噗哟噗哟2》引来了不少女性玩家的青睐，而展台附赠的"噗哟钥匙扣"更堪称展会上最"卡哇伊"的小礼品，猫太足足排了一个小时的队才施展"猫山无影爪"神功抢来一个，足见其实乃奇货可居。

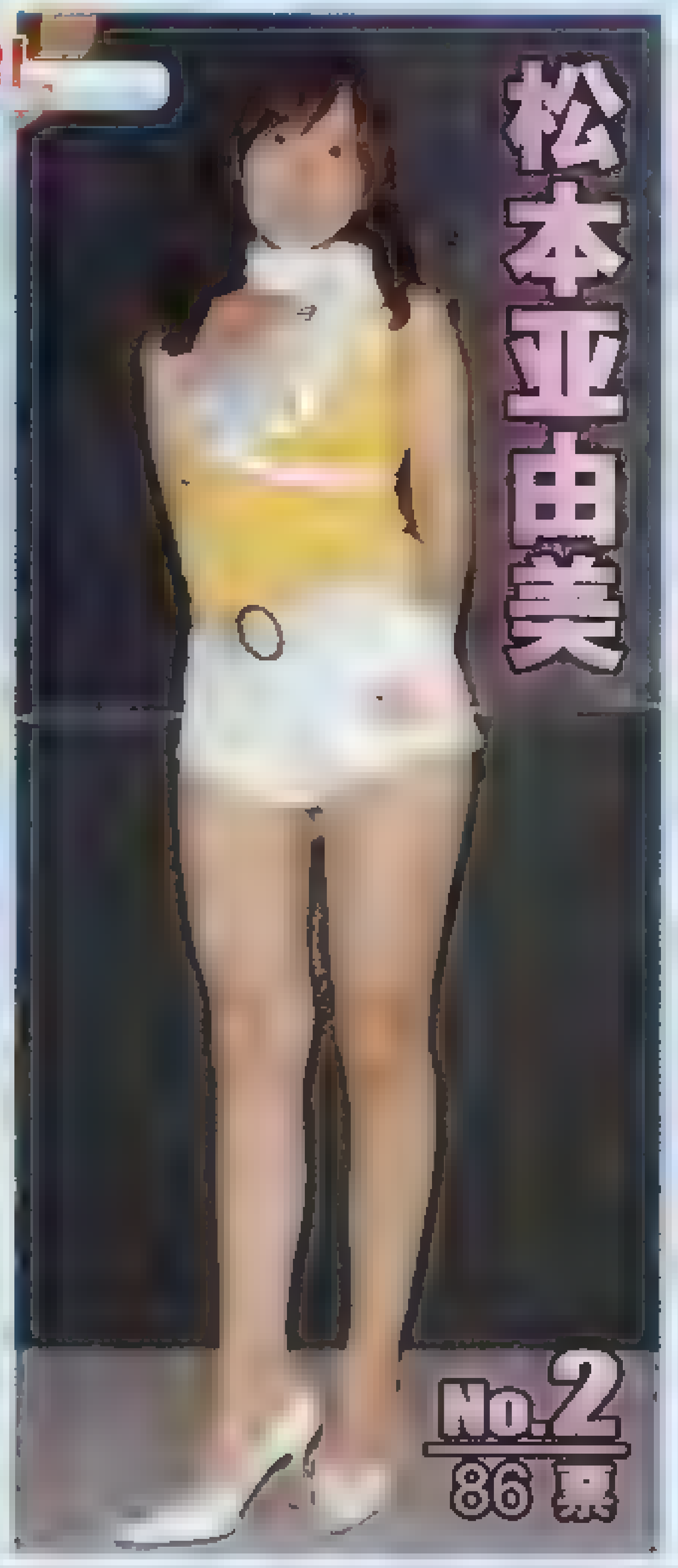
《新鬼武者》纸扇



《新鬼武者》的纸扇由于在预告片中曾华丽登场过约摸一秒左右，因而也同样成为抢手的人气赠品。当然，大多数玩家选择它还有另外一个理由——拥挤的展馆里实在是太闷热了。

最受欢迎的SHOW GIRL







作为TGS上一道独特的风景线，SHOW GIRL一定给大家留下了极为深刻的印象，但要评选最佳SHOW GIRL却把小编们给难倒了。因为审美个性的不同，小编们对SHOW GIRL的支持情况极为分散，很难有定论。不过天无绝人之路！不久前在levelup.cn论坛上出现了一篇名为《[选美]UCG合刊SHOW GIRL大评选！》的贴子，引来数百位网友的投票，于是我们决定把该项目的选择权交给有着雪亮眼睛的群众。在历时半个多月的充斥着大量男性荷尔蒙的激烈PK之后，X360展台的坂本祥子小姐以其可爱的外形、甜美的笑容，一骑绝尘杀出重围，以绝对优势摘得SHOW GIRL后冠。而同样以迷人微笑搏得不少支持的松本亚由美小姐位居榜眼。原本为编辑部数位小编看好的Taito展台性感MM向尾香织小姐只屈居第3位。

玩家当前的审美主流造成了这次"可爱"击败"性感"的华丽战役，就算在您的心目中与"超级女生"的结果一样有争议，却都是顺应了民意的。从投票的整体分布来看，也是可爱型SHOW GIRL更能吸引玩家右手食指的点击。不知道明年这"QUEEN OF SHOW GIRL"的称号又将花落谁家呢？

P.S.部分玩家认为此次TGS SHOW GIRL的整体素质下降了很多，其实不然！TGS这样的大型展会，一下子就要动用近千名SHOW GIRL，其中六成以上都是去年的老面孔，就算SHOW GIRL的整体素质没有上升，下降一说也大半是心理作用。究其原因，可能是因为不少厂商请的依然是原先的那些SHOW GIRL(甚至连服装都是老样子)，没有变化意味着失去惊喜，这应该就是症结所在吧。"人靠衣装，佛靠金装。"有特色的服装绝对是可以加分的，看看这次的三甲，各位应该就有答案了。

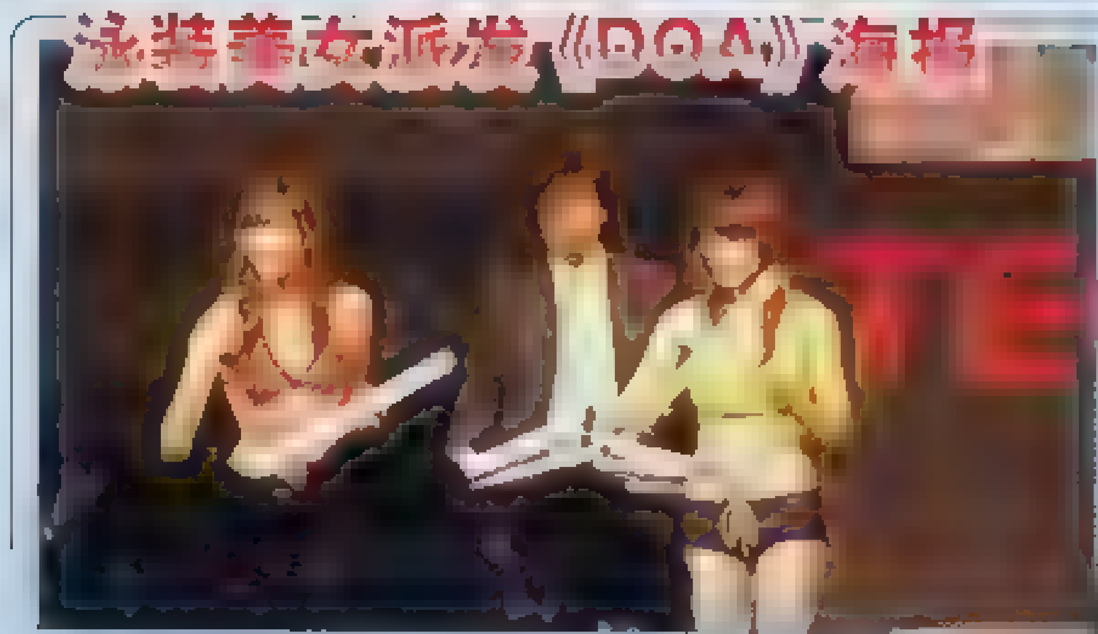
最吸引人的特别活动

兔子乐队倾情演出

在所有展台举办的特别节目中，最吸引人的莫过于这个来自SEGA展台的"兔子团"了。这支名为"Super Lovers"的乐队，虽然名不见经传，但他们倾情演唱的《为你而死》主题曲却令在场的所有观众记忆犹新，这种由熟悉的音乐及精彩(也有人说是猥琐……)的舞蹈引发的热潮实在是令人过目不忘。而且让人莞尔的是，就连"索尼克之父"中裕司也悄悄地把脸孔涂得像李逵一样混入其中客串了一次兔子团的成员，若不是后来有官方说明，估计没人会相信这位著名制作人还如此童心未泯吧。



泳装美女派发《DOA》海报



其他人团活动

这个活动堪称是展台内所有"痴汉"的聚集地，至于小姐们派发海报时的情景嘛……请各位自行想象《唐伯虎点秋香》中"春夏秋冬"四婢女在庙门前给乞丐们分发食物时的镜头……

关智一和保志总一朗在声优界的高人气吸引了无数女性玩家前来顶礼膜拜，将展台前围堵得水泄不通，组成了一片属于MM的"绝对领域"。不过，在第一排却赫然坐着惟一一位男性——我们的超级恋声癖邪魔天使同学……



《遥远的时空中3 十六夜记》声优演出

小编们在展会上的最深感受

好东西那么多，为什么非要放在一起让你看不过来呢？(>_<)
——SOUL

中裕司每天在SEGA展台发表演讲后，我都会在Staff room的门口等着他出现签名，不过每次都等不到，不知道是不是从"地下秘密通道"潜逃了……
——猫太

X360虽然走在次世代最前面，但在日本市场还是要多多努力才行。
——GOUKI

小关和保志太可爱了~(=´_`=)
——邪魔天使

游客们十分注意自己的言行礼节，从不会出现排队时抢位、或者在吃东西时乱扔乱放的现象。整个会场的地面虽然看上去比较老旧，但十分干净，和国内的展会形成了鲜明的对比。
——沙罗

日本人为什么这么喜欢玩电子游戏？
——泰坦

脚好疼……
——卡伦

后记

从某种意义上来说，这篇企划是对本次TGS相关报道的一个补完，我们的TGS2005，也就此划上一个完满的休止符。前奏嘎然而止，接下来要演奏的，便是次世代战争的主旋律。

从目前的情报看来，本届TGS上展出的内容只是次世代庞大军团的冰山一角而已，三大厂商各自真正的杀手锏显然已在筹备之中，只是尚未到出鞘的时机，不便发难。至少，仅是这冰山的一角，已是足够精彩。

TGS2005，正是见证并记录了这些精彩的瞬间，它令不同的人们体验到了期待、震撼、激动与兴奋的心情——在这瞬息万变的高科技时代。

次世代主机大战，鹿死谁手？谈笑间，且容我们泰然处之。



投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

恶魔城Dracula 苍月十字架

日版 游戏原名：悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

武器合成表

剑合成

武器素材	魂序号	合成品
ショートソード	011	カトラス
カトラス	028	ロングソード
ロングソード	038	フラガラッハ
フラガラッハ	020	フルンチング
フラガラッハ	035	ミストルティン
フルンチング	045	ジュワユース
ミストルティン	045	ジュワユース
ジュワユース	026	ミリカンの石刀
ジュワユース	070	アイスブランド
ジュワユース	066	レーヴァテイン
ミリカンの石刀	101	ブルトガング
アイスブランド	101	ブルトガング
レーヴァテイン	101	ブルトガング
ブルトガング	094	ガラドボルグ
ガラドボルグ	115	ヴァルマンウェ

大剑合成

武器素材	魂序号	合成品
クレイモア	009	ファルシオン
ファルシオン	038	グレートソード
グレートソード	037	デュランダル
デュランダル	044	ダインスレイブ
ダインスレイブ	050	アスカロン
アスカロン	109	バルムング
バルムング	098	ファイナルソード
ファイナルソード	100	クラウ・ソラス

突剑合成

武器素材	魂序号	合成品
マン・ゴーシュ	054	ウィップソード
スモールソード	054	ウィップソード
エストック	054	ウィップソード
ウィップソード	034	ガリアンソード
ガリアンソード	099	ネビュラ

刀合成

武器素材	魂序号	合成品
ナマクラ	014	カタナ
カタナ	033	コテツ
コテツ	048	まさむね
まさむね	058	おさふね
おさふね	059	くにつな
くにつな	095	やすつな
やすつな	099	むらまさ

枪合成

武器素材	魂序号	合成品
スピア	011	パルチザン
パルチザン	007	ハルバート
ハルバート	037	ランス
ランス	033	トライデント
トライデント	073	ブリューナク
ブリューナク	096	ゲイボルグ
ゲイボルグ	085	ロンギヌス
ロンギヌス	075	グングニル

斧合成

武器素材	魂序号	合成品
アクス	007	バトルアクス
バトルアックス	019	ブージ
ブージ	080	グレートアクス
グレートアクス	098	ゴールデンアクス
ゴールデンアクス	114	デスサイズ

锤子合成

武器素材	魂序号	合成品
メイス	051	モルゲンステルン
モルゲンステルン	075	ミョルニル

拳套合成

武器素材	魂序号	合成品
メリケンサック	001	セスタス
セスタス	013	ウィップナックル
ウィップナックル	052	マッハパンチ
マッハパンチ	091	カイザーナックル

本作在日本销量平平，但在美国却受到了极高的评价，看来以后的作品还是会改叫"Castlevania"了。

PS2 X战警传说II

美版 游戏原名：X-Men Legends II：Rise of Apocalypse

X战警传说II

美版 游戏原名：X-Men Legends II：Rise of Apocalypse

隐藏指令

在REVIEW MENU画面中，输入以下指令，便会开启部分隐藏要素。

、·、·、、、↑、↑、、START：开启全Comics

·、·、·、、↓、·、·、START：开启全Cinematics

现在的美版游戏确实越来越受人关注了。

罪恶装备XX #RELOAD

日版 游戏原名：GUILTY GEAR XX #RELOAD

EX角色以及黄金角色出现方法

最简单的方法就是先完成任意角色的ARC模式（难度、时间、接关次数等均不限），之后去打生存模式。起初在生存模式中每升20级便会有一名EX角色（黑色）乱入挑战玩家，胜利后便可以使用相应角色的EX版。当战胜所有EX角色以及KLIFF、JUSTICE后每升20级便会改为黄金角色乱入，同样胜利后便可以选择。

PSP版的素质还是颇高的，但PSP确实不太适合玩格斗游戏。

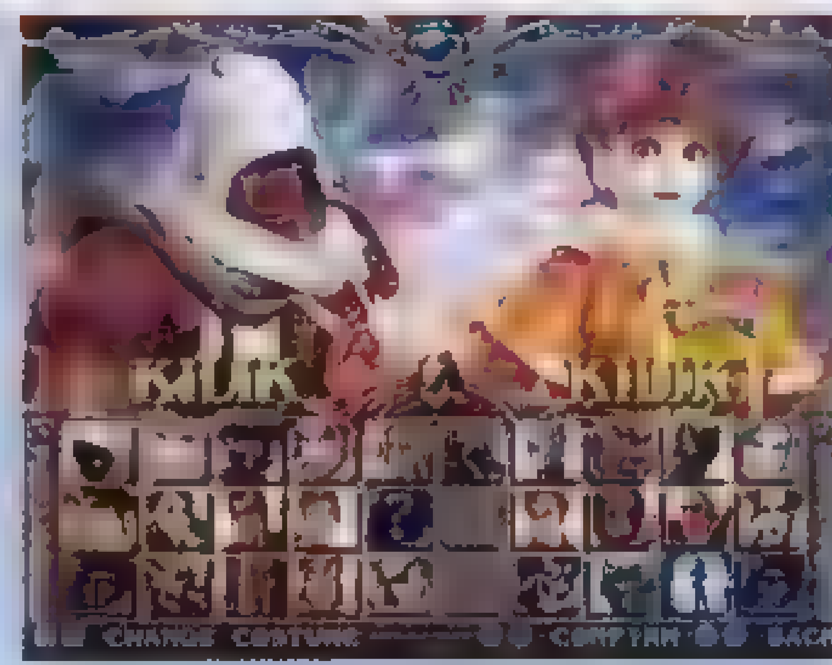
PS2 灵魂能力3 试玩版

美版

隐藏人物

这个试玩版其实是一本美国电玩杂志的附赠品，其版本和今年E3展上的版本比较接近，结果被D版商拿出来单独卖钱。在这个版本里，只能玩故事模式、对战模式和人物创造模式。故事模式中只能选择齐里克，对战模式中只能选择缇拉和御剑平四郎，人物创造模式中只能选择忍者和舞者。

在人物创造模式中创造完一个角色后，会有3场比赛，如果在比赛中按下2P的START键，2P就可以乱入进行对战。这时画面会跳回选人画面，你会惊奇地发现，选人画面中竟然出现了全部角色！而且1P是扎



萨拉梅尔，2P是缇拉，但角色名字却是齐里克。如果此时按键决定的话，1P就可以使用扎萨拉梅尔，2P就可以使用缇拉。但如果按了L1键或R1键，那么就会变成真正的齐里克。不管怎么说，对战模式中可以用的角色又多了两个。至于其他角色呢？其实只是用来看的……

从这个秘技可以看出，其实制作人早就已经想好了3代的出场人物。部分原画还真是可爱啊！

PS2 终极蜘蛛侠

美版 游戏原名：Ultimate Spider Man

隐藏指令

在游戏中先按START键暂停，然后进入OPTION里的CONTROLLER SETUP画面，输入以下秘技即可开启多项隐藏要素。

·、↓、→、↓、←、↑、·、→：全Characters出现

←、←、→ ←、↑、←、·、↓：全Comic Covers出现

↓、↓、↓、↑、↓、↑、←、←：全Concept Art出现

↑、→、↓、←、↓、↑、→、←：全Landmarks出现

游戏的漫画风格令人叫绝！

孤岛惊魂：本能

美版 游戏原名：Far Cry Instincts

隐藏密码

开始游戏后，先按START键暂停，然后进入CHEAT MENU，输入以下密码，就可以开启各种效果。（注意大小写！）

TheWorldIsMine：开启全地图

VitruviAnRush：无限肾上腺素

BulletsofHell：无限弹药

我很不适应本游戏的密码输入方式。

PS2 狡狐大冒险3 侠盗荣誉

美版 游戏原名：Sly 3：Honor Among Thieves

隐藏MOVIE

在通关后，选择标题菜单中的"Beginning of the End"就能看到一项新增的"Bonus Movies"。根据玩家的不同进度，这里会增加一些新的隐藏影像，其中还有PS3的《狡狐大冒险3》的开发画面哦！下面公开所有影像的出现条件。

"Goodbye My Sweet" Part 1：通关一遍后出现。

"Goodbye My Sweet" Part 2：至少玩过一遍所有的游戏且完成度在70%以上。

"The Evolution of Sly"(unused ideas for the games)：通关一遍且每个章节的完成度在80%以上。

Dimitri's Greasy Sweet Remix Music Video：游戏的完成度达到100%。

End Credits：通关一遍即可。

先是《狡狐大冒险3》，再是《瑞奇与叮当4》，说起来这两个游戏好像总是一起出啊！



文 猫太



SLY 3 HONOR AMONG THIEVES

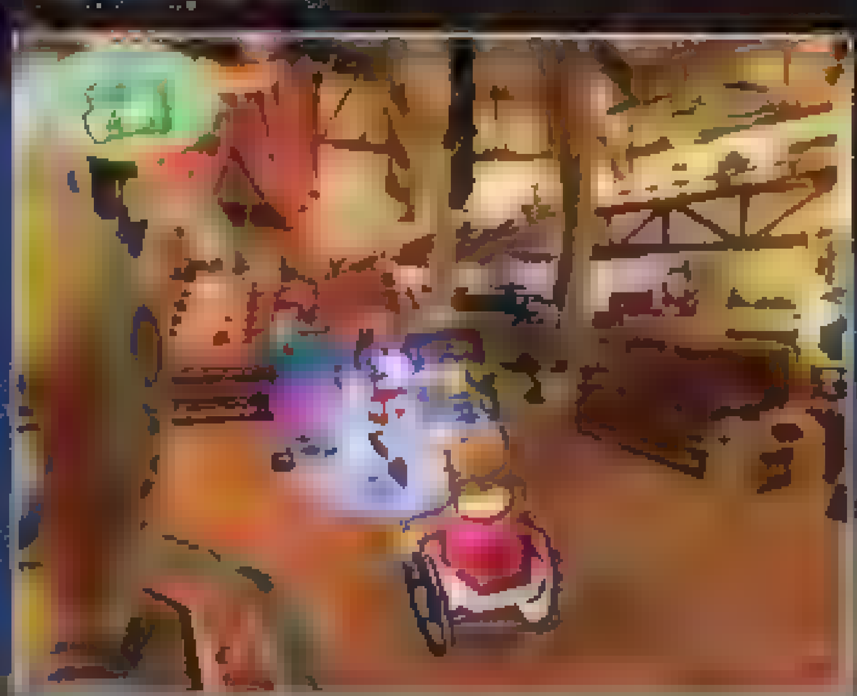
一直以来，制作者对于一款动作游戏都会相当看重其系统，尤其是对于现在的游戏市场来说，一旦有一款动作游戏获得了好评，那么在续作的制作上定会考虑把原有的系统再次强化。作为SCEA三大ACT之一的《狡狐大冒险》系新作在拥有了一套完善的系统后，这次将会着重强化剧情方面。当然，这次玩家所能体验到的还有更多新角色和更先进的间谍工具。那么究竟这个侠盗帮将会遭遇到什么样的新经历呢？下面让我们来分享一下吧！

省时技巧：通常在完成某些任务后需要返回总部换人，这时玩家可以存档退出游戏，再进入时就可以直接从总部开始。

狡狐大冒险3 - 贼盗荣誉	SCEA Sucker Punch	ACT
PS2 Sly 3: Honor Among Thieves	2005年9月26日	
1-2人		

盗亦有道

这次与前作最大的不同之处就是Murray和Bentley都可以盗取敌人身后的金钱和道具，这样不再出现每次都要更换Cooper去盗取物品的消极情况，让自由度大增。众所周知，使用Cooper跟在敌人身后按下○键就能盗取敌人口袋中的金钱，如果敌人的口袋发亮，证明多偷几次还能偷到更昂贵的物品。这次Bentley拥有磁性鱼竿，在敌人身后按下L1键就能抽出鱼竿吸在敌人口袋上，接着保持这个状态拉开就能"钓"出来。而Murray的更是强盗般的行为，只要把敌人举起再不停按○键就能把敌人身上的金钱和物品统统"摇"出来。



技能详解

Cooper

Smoke Bomb	制造一层小范围的烟幕 令敌人在一小段时间内看不到Cooper
Combat Dodge	紧急回避到敌人的左右两旁
Feral Pounce	做出一个鱼跃式的飞扑动作 用以紧急躲开敌人的飞行道具攻击
Paraglide	无须装备 在落下过程中按下R1键可拉开一块布以滑翔的形式落下
Knockout Dive	鱼跃式撞向前方敌人 让其倒在地上并处于昏迷状态
Rocket Boots	紧按按键可让Cooper以滑翔形式高速移动
Thief Reflexes	让时间变慢，可以清楚地看到敌人的动作和陷阱的规律
Silent Obliteration	暗杀强化技，在敌人背后按下△键击中后再按□键可无声杀人
Treasure Map	进入寻宝模式 以高空视角在特定任务中寻找宝藏
Shadow Power Lv1	让Cooper隐形 但移动速度为平时奔跑的70%
Shadow Power Lv2	让Cooper隐形 移动速度不减
Venice Disguise	伪装成威尼斯的守卫掩人耳目 只在威尼斯发挥作用
Photographer Disguise	伪装成摄影师掩人耳目 只在中国发挥作用
Pirate Disguise	伪装成海盗掩人耳目 只在加勒比海发挥作用

Bentley

Trigger Bomb	投掷远距离的炸弹
Fishing Pole	按下按键后伸出一根磁铁钓竿 在接近敌人背后时会吸住口袋中的物品 保持此状态拉远就可以钓出金钱或道具
Alarm Clock	扔出一个闹钟 可吸引附近敌人的注意力
Adrenaline Burst	发动后可在一小段时间内高速移动
Health Extractor	扔出一个仪器 当敌人接近时按下相应按键就能把敌人变成回复道具
Insanity Strike	发动后Bentley身上出现绿光 能让下一次被攻击的敌人产生混乱
Grapple-Cam	扔出一个小型间谍球体 可吸引敌人或破坏物体
Size Destabilizer	发动后Bentley身上出现绿光 下一次被攻击的敌人会缩小身体
Rage Bomb	扔出一个炸弹 被炸中的敌人会产生混乱
Reduction Bomb	扔出一个炸弹 被炸中的敌人会缩小身体
Hover Pack	跳起后按×键能喷射出燃气升至更高 可连续喷射二次

Murray

Be The Ball	按下按键后让Murray变成球状 跳起后在着地时再按一下跳跃键能弹得更高
Berserker Charge	向前方高速冲撞
Guttural Roar	向前方大叫 把面前的敌人吓跑一段距离
Fists of Flame	让双拳布满火焰 强化下一次攻击的威力
Temporal Lock	让时间停止 不过会消耗大量的MANA
Raging Inferno Flop	跳起后按下按键会发动强力的砸地攻击
Diablo Fire Slam	举起敌人后按下按键可把敌人摔在地上并产生范围火焰

全角色操作列表

按键/角色	Cooper	Murray	Bentley	Panda King	Dimitri	Carmelita
方向键	移动	移动	移动	移动	移动方向	移动
左摇杆	移动	移动	移动	移动	移动方向	移动
右摇杆	转动镜头	转动镜头	转动镜头	转动镜头	转动镜头	转动镜头
L1	设定功能键	设定功能键	设定功能键	蓄力发射飞弹	发动加速	—
L2	设定功能键	设定功能键	设定功能键	—	—	
L3	显示任务目标	显示任务目标	显示任务目标	显示任务目标	显示任务目标	显示任务目标
R1	加速	加速	加速	加速	发射鱼枪	开枪
R2	设定功能键	设定功能键	设定功能键		—	—
R3	望远镜(照相机)	望远镜	望远镜(催眠弹瞄准)	—		—
○	盗取 动作键	调查 举起敌人	调查	调查	往右游	大跳跃
□	普通攻击	普通攻击	普通攻击	普通攻击	往左游	普通攻击
△	重攻击	上勾拳	原地放炸弹		往前游	切换射击 [illegible]模式
×	跳跃	跳跃	跳跃	跳跃	往后游	跳跃
Start键	菜单					
Select键	查看技能(除Carmelita、Panda King和Dimitri)					



Sly 3 Honor Among Thieves is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Sucker Punch Productions LLC. ©2005 Sony Computer Entertainment America Inc.

&3DM SMV www.plumbook.cn

攻略部分

※在每个章节的区域中，玩家只要任意选择一名角色走出房间并按下L3键就可以看到任务发生地点以及任务涉及的角色。由于可选择的事件大多都是不分先后顺序的，玩家可以自己决定先去做什么样的任务。另外在通过一个章节后，玩家就可以随意观看本关的剧情和秘密原画，还可以挑战新增的Challenge，增加游戏的完成度。

终结的序幕

剧情概要

Cooper得知自己家族的宝藏位置后，决定与上次事件中双脚残废的Bentley和Murray等其他新同伴一起联手，取回这个属于自己的宝藏。虽然在整个过程都进行得十分顺利，但就在Cooper把家族的手杖嵌入开关的一瞬，可恶的M博士驾驶着飞行装置攻击Cooper。在Bentley的协助下，Cooper成功逃到了出口，不过Bentley却被突然袭来的博士与巨大的机器人捉住，Cooper眼看情况不妙，把手上的手杖往机器人的口里一扔，Bentley脱险了，不过自己却即将变成机器人的口粮，就在死亡前的一瞬，Cooper回忆起这段故事的序幕……



The Cooper Vault

游戏开始后沿着道路往下走，记得在看到闪闪发亮的地方时要跳起再按下○键才能让Cooper做出特殊动作通过。路上没有任何需要攻击的敌人，而同伴也会在一些不能通行的地方帮助Cooper。惟一要注意的地方是在一个没有去路的悬崖处要稍等一下，让对面的塔倒下来变成桥梁。进入基地并让水中的同伴帮忙解开机关后，跳上玻璃状的电梯顶到达楼顶，然后不断利用钢索前进。发生事件后跟随Bentley原路返回，在出口处只要攻击BOSS下方的博士两下就能发生事件自动通过。



恐怖歌剧

剧情概要

自从上次事件后，Murray责备自己没能力保护好挚友Bentley，于是放弃了盗贼生涯独自一人外出修行，最后信闲在威尼斯中定居。当地正被一名叫Octavio的家伙统治着，原本身为歌剧演唱者的Octavio由于被摇滚乐占据演唱场地且失去工作而怀恨在心，于是受到他人教唆成为当地的犯罪分子。为了要夺还家族宝藏，Cooper需要Murray的帮助，以为他已被警察逮捕，作为好友的Cooper和Bentley当然不能见死不救，接着开始策划一个拯救计划，并粉碎Octavio的恶势力。在警察局巧遇之前被Cooper作弄的Dimitri，为了顾全大局只好救他出去。在与Carmelita的一轮追捕战后，Murray出现并救下Cooper，但自己依然不愿意返回盗贼生涯。Cooper决定先把威尼斯的危机解决，于是开始收集Octavio的罪证。



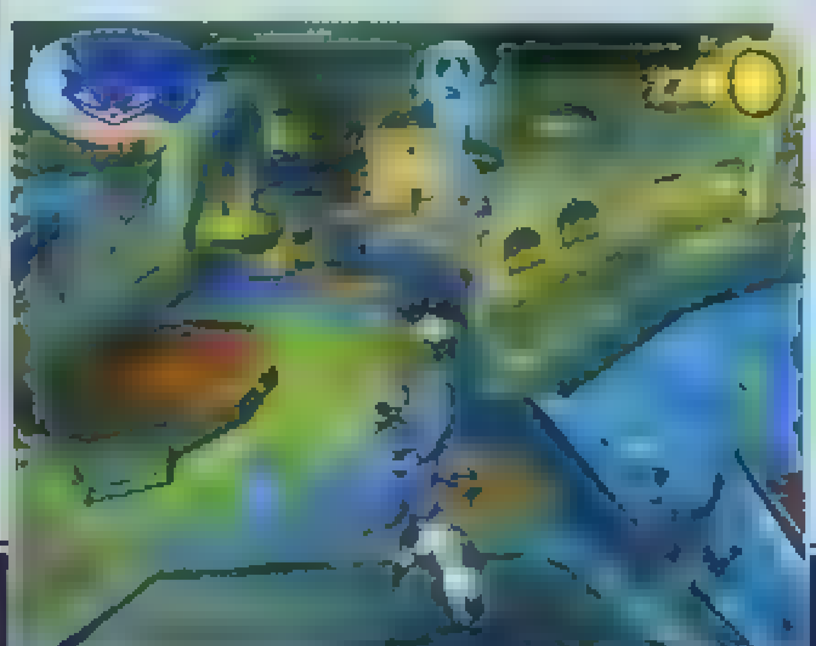
Day 1

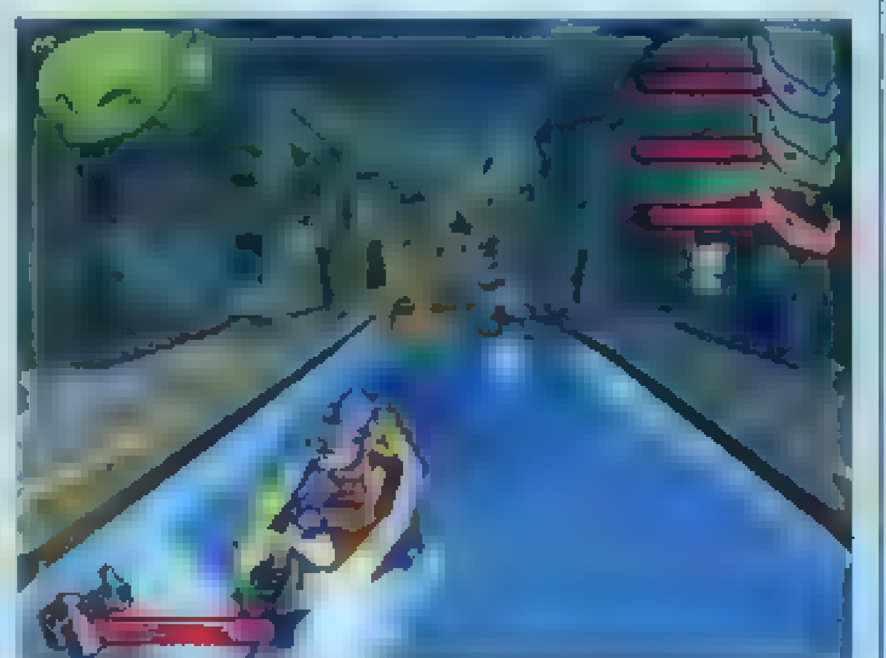
Police HQ

到达警察总部并想办法救出Murray。利用小舟上的帐篷和小支柱到达警察总部顶部，进入后与被囚禁的Dimitri对话并选择第3、第2的选项说服他。接着趴下一直潜入到对面的办公室盗取钥匙，回来时要注意等灯熄灭时再潜行一段距离，然后钻进桌子底下等待熄灯。接着按照锁上的方向提示仔细转动L3摇杆(千万要慢慢地转动)，救出Dimitri后完成本任务。

Octavio Snap

跟随着Octavio并拍下他犯罪时的照片。Octavio会在四个地点转动开关，这时玩家必须要在他附近按下R3键并调整焦距(调至绿色准心)拍下犯罪照片。前面两个地点都十分容易，后面两个地点需要玩家乘坐漂流的小舟拍照，难度有点高。注意在跟踪期间不能走得太远，也不能故意杀害巡逻的敌人(自卫除外)。拍下四张照片后Octavio会坐上摩天轮，这时玩家在正下方等待他的座位出现并按下○键勾住座位底部偷听就可以完成任务了。





Canal Chase

每次操作Bentley时就知道又是迷你游戏的时间啦！这次是控制快艇在狭窄的河流上追赶三名敌人并利用机枪把他们击倒。按R1键和□键是开枪，×键是跳跃。河流上的大箱子和支架是不能破坏的，小舟可以破坏但不建议将其催毁以免浪费时间。画面左下方的槽是机枪的热度，连续开枪会不断提升，满槽时会强制不能开枪并冷却一段时间，所以玩家可不能紧按按键连射啊！

Into the Depths

潜入底下水道，然后打开开关。在这之前玩家可以戴上立体眼镜感受一下另类的3D感觉，不过猫猫尝试过也并没有太特别的地方。所有门都需要与Bentley在倒数321后同时按下开关才能打开。在下水道跳跃的过程中，只要注意有规律的陷阱就能轻松通过。接着也要注意激光射线的移动规律再通过。最后Bentley操作装置时需要保护他，其实只要把左右两旁出现的敌人打进火炉里就能将其秒杀。

Day 2

Turf War!

首先是控制Carmelita攻击上空的敌兵。R1键是开枪射击(准星很大)、[键是使用脚踢攻击、△键切换射击/普通视角、○键是大跳跃。在击倒两次敌人后，玩家要切换回普通模式并按下L3键搜索下个攻击敌人的地点。一共要攻击4次，移动的同时也要注意巡逻的敌人，被发现后用脚踢攻击。只要多注意用大跳跃和移动位置，这个任务就很简单了。(不过在做完这个任务后，Carmelita会在街道上巡逻)



Run'n Bomb

任务目的就是在背上炸弹后马上跑到(按R1键)目的地并按下○键装上，让其炸开绳索。途中会有不少巡逻的敌人，可以用□键攻击把他们打倒在地然后继续奔跑，如果敌人在没发现玩家的情况下被攻击就会陷入眩晕状态。重复两次后要利用各种技巧跳上高塔，并在最高处攻击纸板(脸部)让热气球飞走。赶回Bentley处发现他被Octavio抬起，紧追着他(沿着他的路线走就可以保持距离，注意地上的红色电流)到一个地点后就可以救出Bentley。

www.plumbook.cn

Tar Ball

终于可以操作Murray了，不过他在这个任务只作为客串登场。操作他紧按L1键就可以变成球体，然后滚进目标沟渠入口就可以弹到高空。这时玩家就要寻找紫色的圆形落下点，当Murray压下去时身上有一层保护罩的话就能压破这些装置。装置一共有6个，分布在各地，在球体落下地面的一刹按下×键可以弹得更高，反之会弹得更低。

Guard Duty

这个任务中Sly会增加一个伪装技能Venice Disguise。使用后能伪装成敌兵，但在每次被发现时都要快速输入Bentley给予的4个按键提示，不然会遭受攻击。玩家分别要在3个地方与门口的守卫对话，然后让Bentley潜入房子解开密码锁获取文件。解谜的方法是用放大镜观察画中隐藏的密码，一般都是3个数字相连在一起的。密码分别是479、968和113。注意与第三个守卫对话后需要再与两名路上巡逻的士兵对话套取此守卫的别名，然后才能支开他。获取第三个文件后在Cooper的支援下逃回总部。

Challenges	
项目	说明
Canal Chase-Expert Course	在船只损毁前击倒蓝色的船
Air Time	操作Murray在限时内利用滚球形态砸毁6处装置
Tower Scramble	在限时内爬上高塔并破坏纸板放飞气球
Coin Chase	在不远离Octavio的情况下收集20枚金币(破坏建筑)
Speed Bombing	在限时内炸毁6个油泵
Octavio Canal Challenge	在限时内击毁Octavio的快艇
Octavio's Last Stand	在限时内击倒Octavio
Venice Treasure Hunt	地图寻宝。从钟楼前的陷阱中央开始→右4步→右下14步→左下16步→左9步→上6步→左上11步→左下6步

OP:Tar Be Gone!



首先伪装成敌人与目标的门卫交谈并潜入里面，然后进入下层并欺骗Octavio一起按下按键（这家伙是1、2、3顺序打开），进入里面后操作Bentley炸毁四周和中央的油泵，每个油泵都需要用3个炸弹才能炸毁，玩家可以连续放下。每炸毁一个油泵都会有敌人出现，不过有Cooper作掩护，完全没有难度。完成后Bentley会与Octavio唱歌，Octavio会唱第一次，根据他的节奏和标记准下的时间按下相应的按键就可以通过。接着又是一场快艇追逐战，这次由于Octavio会连续扔炸弹和放出电击机关（电击的爆炸是一横一竖），而且还有一些障碍其他东西阻碍，所以难度会增加不少。不要只顾着攻击Octavio，保住快艇的耐力才是首要事项。事件后Murray回归，操作他与Octavio对战。注意如果不走到中央让废油溢出迟缓BOSS的行动是攻击不了他的。当BOSS跳起时玩家也要跳到空中并用二段跳躲开他的范围攻击，接着一阵重攻击狂打便可。当他的体力被耗掉一半后，玩家需要根据指示到另一个有废油的地方战斗，这时不要让BOSS快速跑到那边继续攻击，这里BOSS会喷火，碰到就会受到伤害，方法依然和之前一样，战胜他后本章结束，Murray也正式加入。

击倒之前

剧情概要

正当三人再次为重建而感到兴奋时，Murray突然想念远方的师傅Guru(之前我刊介绍的Shaman)。在Murray独自一人离开并到达澳洲时曾蒙受Guru的帮助，并教给Murray不少强化自己的能力，而Guru也是一名能变身成草木和控制他人的巫师。Cooper也想请教一下这位高人，于是三人便出发到澳洲。但到达Murray所说的地区后，发现这里已经被人破坏并进行开发，而Guru也失踪了，这时Murray十分伤感，于是众人便决定寻找Guru的下落，并探听这里被开发的原因，最后发现这一切都是由一个被诅咒的面具造成……



Search for the Guru

操作Cooper按照Murray所说的两个地点寻找Guru。到达目标附近的后，需要利用吊钩和石块等跳跃到对岸。值得注意的是勾住石块后，先拉下L3摇杆再跳跃就能做出大跳跃的动作。最后在第三个目标处找到被囚禁的Guru。

Day 1

Spealunking

进入洞窟后就是一连串的跳跃平台，虽然Murray笨重，但依然拥有二段跳，所以这些平台应该难不倒玩家。举起石块扔出可把远处平台上的障碍物摧毁。在被封锁的门口前，玩家需要跳上一个红色的平台，然后让Murray变成球体并跳起，接着在落地的同时再按下×键，这样红色平台就会下陷。不过平台会慢慢升起，所以玩家必须要保证每次都能准确按下×键，直到平台变成绿色。后面也有三个连续的平台，只要玩家均匀地控制好落下点，要三个平台同时变成绿色也不难。在最深处要与一直巨大袋鼠战斗，只要用△键勾拳配合○键举起，然后多次把他扔到转动的三根钻头处直至破坏钻头就可以通过。

Dark Caves

进入后必须小心地在转动的机器钢轨和不活动的转头上跳跃，多利用高处跳到敌人背后将其一击必杀。在到达尽头的密码箱处再次开锁，这次没有提示，按照左右左的顺序扭动密码锁，还是要细心转动，当感觉到一阵强烈的手柄振动后就向反方向转动。获取法杖珠子后开始倒数，这时玩家在跳出地面激光后往右边的低处平台跳，然后利用机器返回入口。到达下一个目的地后，先利用转动的钩子到达尽头，然后继续用老方法打开密码锁。回程时会有大量敌兵出现，可以把他们打下悬崖或者直接跳跃躲过去。途中利用下滑的轨道时注意要提前跳跃，走出洞口后任务结束。

Big Truck

完成Spealunking和Dark Caves后出现的任务。首先操作Cooper把三民守卫打下去，然后操作卡车吸取红色蝎子。×键加速，□键是后退，R1键是把车翻转吸取前方的蝎子。蓝色蝎子不能吸取，同时也要注意左下方车胎的热量。过热会失败，必须经常返回水中冷却。当吸到8个红蝎时，玩家要操作Cooper跳到吊台上方。注意上方的吊勾要到达正上方时再跳起才能勾住。打开开关后，地面上的水就会消失，这时玩家只能靠辗死蓝色的蝎子减少车胎受热，所以不要光顾着吸红蝎子哦！





Unleash the Guru

完成Big Truck后出现。操作Bentley利用刚才掉下的跳台到达Guru处，然后把组合的法杖给Guru，这时玩家就要控制Guru逃走了。长按L1键让Guru变身花草，等守卫进来并背向自己后跳到其上方并按下○键，就可以控制奔跑的敌人撞破大门杀出一条血路。到达目的地后继续控制附近的守卫撞毁四根柱头。在下一个目的地则要控制三次敌人撞向目标的机械，注意路线中有两处要跳跃的平台。

www.plumbook.cn

Day 2

The Claw



控制起吊车保护操作机械中的Murray。×键是抓起/放下物体，□键是把物品扔到远处。敌人会不断从远处跑过来攻击按钮，玩家必须抓起他们扔到远处的电网。左上方是按钮的耐力，当Murray完成一个操作后，玩家必须把他抓起然后按照画面的箭头指示把他放到其他的地区。在第三个区域需要玩家抓起左方的石块放到中央黄色的仪器上，让Murray把石块弹到远处破坏机器。

Lemon Rage

这个是以前试玩版的任务。先是与敌人们比赛喝酒速度，快速击打四个按键能让喝酒速度加快，注意Bentley喝得十分慢。胜利后是一场轮流交换角色的混战，注意利用好每个人的特点再攻击。场地中的火堆和火炉机关都可以利用，但同时也要注意电网对自己的伤害。清场后会出现一个BOSS，玩家要操作Cooper战斗。一般的攻击不能伤害BOSS，其他两名角色会轮流弄晕BOSS：Bentley放炸弹时玩家把BOSS引到炸弹旁让其爆炸；Murray举起木桶时玩家引BOSS到他身边让其扔木桶击晕BOSS。注意这两种手段都有可能伤害到自己，平时注意多远离BOSS即可。



OP:Moon Crash

首先操作Guru控制三名敌人撞向目标直升机。平台的下方有不少巡逻的敌人，控制后从木板道路跑上，然后在遇到直升机时跳起就能撞击它。接着是控制Bentley用麻醉弹攻击被面具控制且巨大化的Carmelita，只要击中[illegible]次就可以通过，途中注意Carmelita也会偶尔攻击玩家。接着是操作吊车把Carmelita扔过来的油桶抓起并攻击她，注意油桶在隔一段时间后就会爆炸，如果在车身上爆炸就会减少耐力，一定要准确地抓起油桶。最后就是操作Cooper分别爬上巨大化的Carmelita两边，并利用身上的装饰一直跳到面具的两边把面具的挂钩取下。完成任务后Guru会加入成为同伴。

Hungry Croc

把不断出现的两种敌人扔给鳄鱼吞食，直到它饱。不过敌人都是大批量出现，如果只顾着举起敌人扔到鳄鱼处就会很快被其他敌人打倒。所以一般当敌人剩下最后一个时再把他举起喂鳄鱼。完成后要到远处把指定的敌人举起再返回这里喂给鳄鱼，途中只管奔跑，不用管其他巡逻的敌人。



Challenges

项目	说明
Rock Run	在限时内到达指定的4个地点
Cave Sprint	在限时内无伤到达最深部
Cave Mayhem	在限时内击倒12名敌人并逃出洞窟
Scaling the Drill	在时限内到达顶部
Guard Swappin'	在不着地的情况下换乘5名不同的敌人
Quick Claw	在限时内把敌人全清理并保护好Burray(利用油桶对付范围敌人)
Pressure Brawl	在限时内把敌人全清理掉
Croc and Coins	获取100个金币并让鳄鱼吃饱
Carmelita Climb	在限时内取下Carmelita的面具
Outback Treasure Hunt	地图寻宝。从囚禁Guru的监狱里的小屋前开始→下9步→右下9步→右10步→右下14步→下28步→右上4步→下8步

梦飞跃

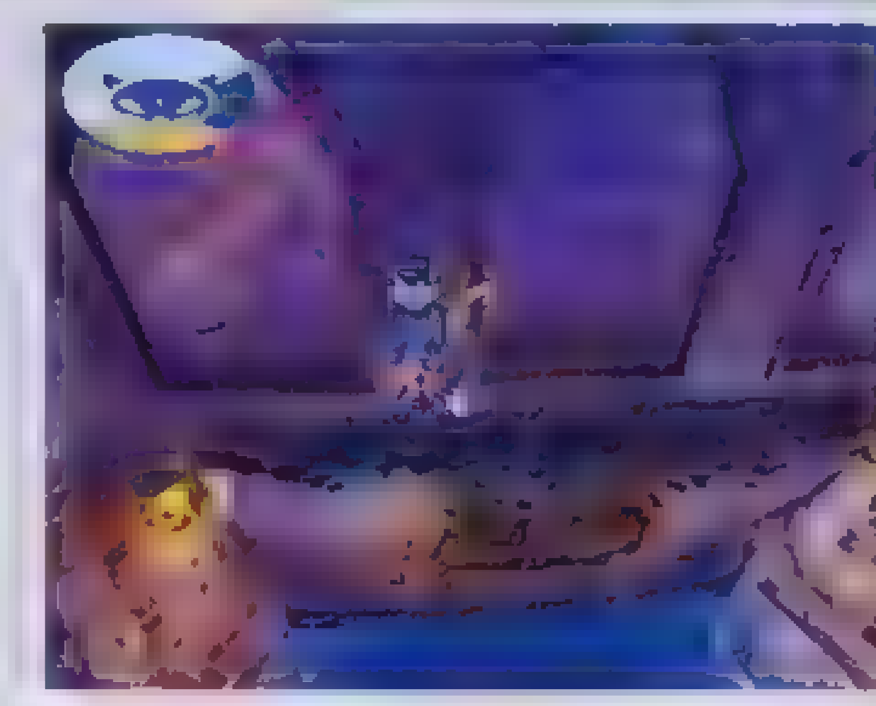
剧情概要

Bentley埋头苦思如何取回Cooper的家族宝藏，最后得到了一个结论——必须拥有一架飞机。刚好Bentley在网络上认识了一名叫Penelope的女性朋友，她说在自己所居住的荷兰附近有一名叫Baron的飞行员，他占据了世界上最庞大的空军军事力量，于是Bentley便打算和其他人到荷兰并让Cooper伪装成一名空军上校潜入里面打听关于Baron的情报（当然，Bentley同时也希望能见一下这位自称美女的女性网友Penelope）



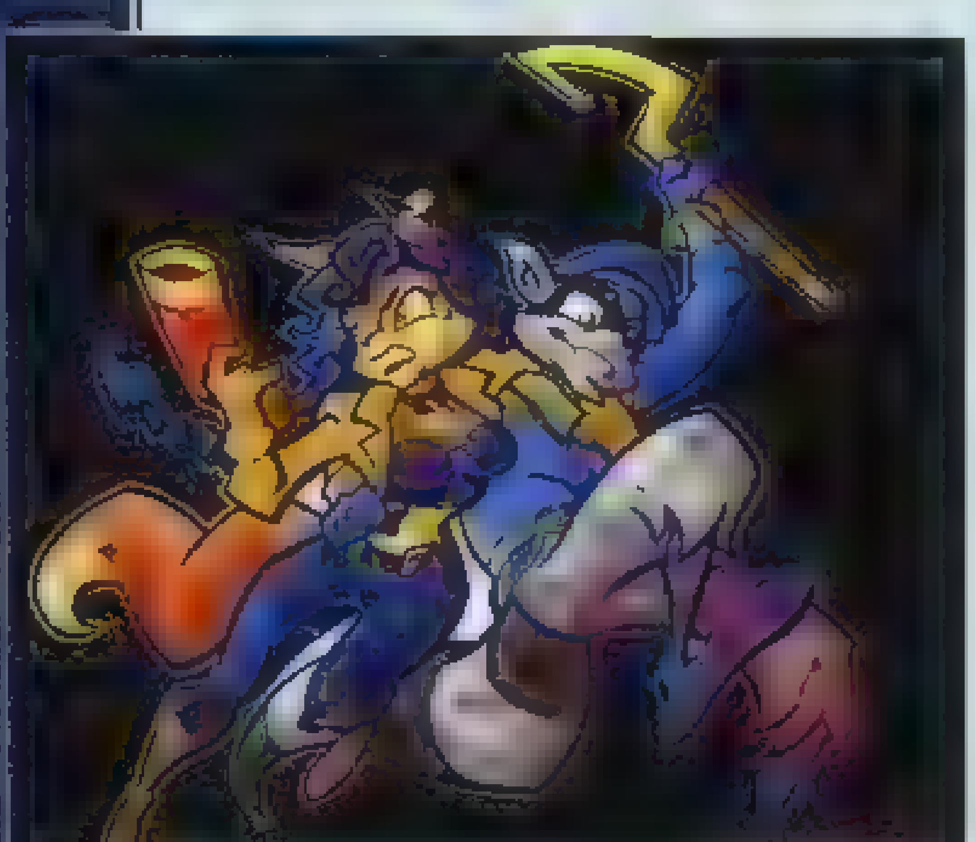
Hidden Flight Roster

首先会操作伪装后的Cooper向其他人探取情报。在酒柜处与Dimitri对话，并按顺序选择2、1、1的选项。发生剧情后从下方的大门走出，到达指定地点后，先从旁边的挂钩和桥底的钢管潜入到建筑旁，然后沿着建筑四周的装置到达建筑顶部。途中经过窗口时要注意里面移动中的Baron的方向，当他背向窗口时才能移动一格，不然被发现又得重新再跳上来。接着操作Bentley跳上弹射器到达建筑顶部并进入大门。通过左方的飞机到达左上的角落调查壁画，输入223，得知不是这边后再通过上方的飞机到达另一角落，途中小心探照灯。在另一壁画中输入510便可完成任务。



Day 1

Frame Team Belgium



操作Murray进入酒馆与中央的机师对话，随便选择两个选项，直到Physical humor出现时再选择它。接着更换Bentley，操作他使用磁性钓竿盗取大笑的飞行员，注意一定要在他大笑并发出光芒时才能拉出物品，拉4次就能盗取。然后是操作Guru控制敌人撞击目标卡车的后门。在撞击一次后，卡车会开始放出夹子，注意跳过去。只要撞击4次就能完成任务。最后控制Cooper从上空跳进车里开密码锁，按照老方法就可以轻松打开。

Frame Team Iceland

小艇的操作是×键向前划，□键是往后划，左摇杆控制方向。途中只有刺针球才会对小艇造成伤害，也要注意激流会把玩家冲走，但划快一点可以直接穿越过去。小心跳跃平台到达房间后不能快速跑动且不能碰到任何东西，盗取里面的头盔后原路返回，接着划小艇从另一边的路线逃离，注意这时会出现移动的刺球。走出下水道并到达下一目的地的仓库后，让Murray变成球状，然后快速连按□键缓集能量撞击四周的挂钩。最后把头盔拉到落下的飞机处完成任务。

ACES Semifinals

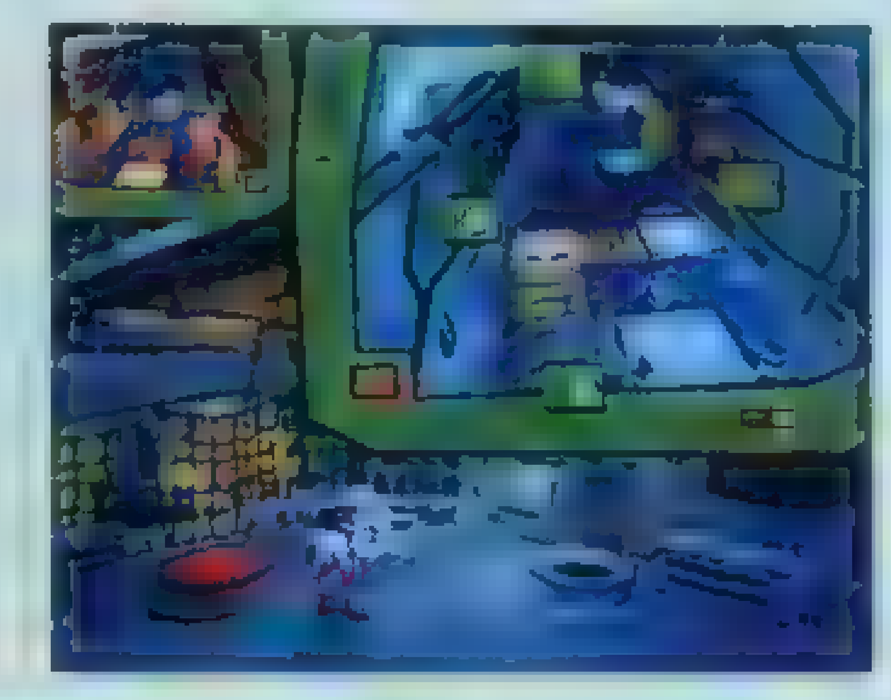
完成以上任务后，出现一个驾驶飞机击毁25架敌机的任务。×键加速(移动方向慢)、□键减速(移动方向快)、○键是紧急回避、R1键是开枪。当子弹耗完后可从四周的桥底下获取子弹。注意千万不能撞向建筑，这样会立刻爆炸。被敌机撞到也会失去大量的体力，要小心地操作。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

Cooper Hanegar Defense

首先操作Murray一边应付不断出现的敌人一边按下按键让机关攻击Muggshot，大概撞击他4次就能通过。接着是操作两边屏幕的陷阱阻止不断入侵的敌人。方向键的左右为切换屏幕，4个按键代表4个不同位置的机关。起初敌人入侵得比较少，后面就会频繁进入。如果让太大的敌人入侵就会导致飞机被破坏。结束后玩家要操作一架遥控直升机保护仓库。按×键会放下吊钩把敌人和坦克勾住，然后不断按R1加速就能把敌人拉起摔死。绿色箭头表示普通敌人方向，红色箭头表示坦克方向，后者的威力最大，且会远程攻击，一定要优先消灭。



Day 2

Giant Wolf Massacre

到达目的地后会出现一匹狼，玩家必须偷偷地接近狼的后方，然后瞄准他的PP发射催眠弹。(只要位置合适，右下方的狼标记便会出现一个绿色的准星)由于Bentley身上会附带一阵气体，能让狼很快就冷静下来，所以玩家在命中一次后并不需要逃得太远。命中4次后就会换成操作Guru。骑上狼后玩家需要杀掉15名敌人，直接撞击和□键的咬都可以攻击敌人，其中咬是最霸道的攻击手段，被击中的敌人都是一击必杀。另外狼也有HP，一定要保护好。掉下水里就立刻失败！

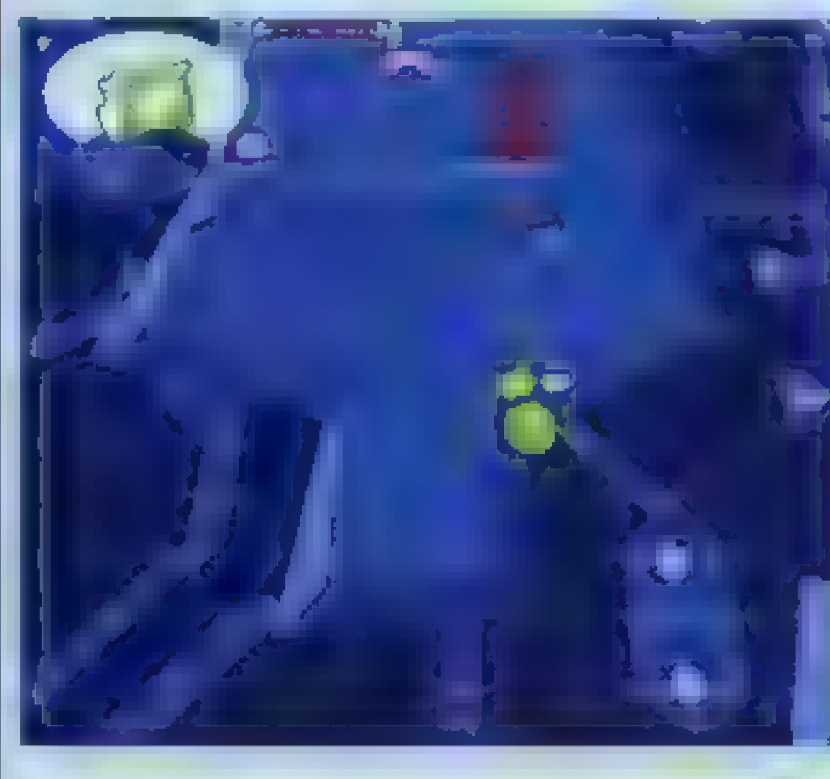


Beauty and the Beast

进入酒馆与上次的大块头Muggshot对话并随意选择三次选项，接着更换Cooper去吸引Carmelita到目标的广场，接着她与Muggshot就会发生争执，这时再次控制Carmelita战斗。注意Muggshot会使用炸弹和手枪，他的炸弹威力可让Carmelita失去1/3的体力。相反子弹的伤害十分低，所以玩家应着重躲开炸弹。击倒他后任务结束。

Windmill Firewall

完成上面两个任务后出现。到达目的地(利用旁边的堤岸跳上去)后再利用喷射器(操作和二段跳一致，最多可以连续喷射三次)到达目标的4台电脑处解谜。这里要玩一个简单的迷你游戏，玩家要控制一辆小车到达目的地。在途中进入绿色的凹处可解开前面的锁，靠近其他颜色的球状圆块可粘住它并带到相应颜色的凹槽处解开锁。而攻击的方法是右摇杆控制方向并发射子弹。绿色漩涡会有一定的吸力，碰上一样会受到伤害。



OP:Turbo Dominant Eagle

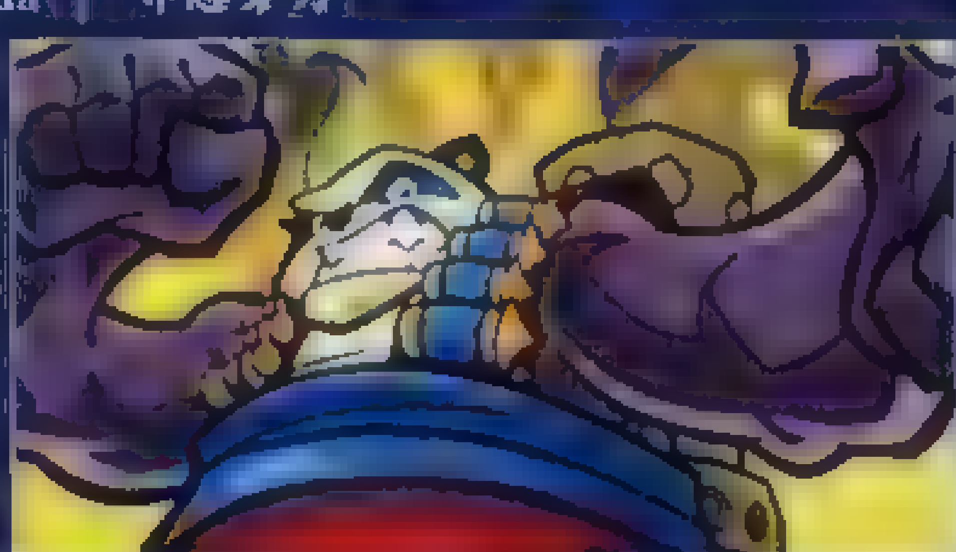
在这之前必须为Cooper购买一个Paraglide(300G)，到达目的地后利用杠杆跳到高空，然后按R1键展开布[illegible]

Challenges	
项目	说明
Castle Quick Climb	在限时内到达城堡的顶层
Muggshot Goon Attack	在用机关击倒Muggshot之前打倒30名守卫
Security Breach	利用两个屏幕的机关对付敌人保护飞机
Defend the Hangar	操作遥控直升机保护已受伤害的仓库
Precision Air Duel	击倒12架褐色的飞机
Wolf Rampage	控制狼击倒15名敌人
One Woman Army	在击倒Muggshot之前干掉15名敌人
Going Out On A Wing	在限时内击倒Baron
Holland Treasure Hunt	地图寻宝。从大屋前的下水道盖开始→下29步→左下10步→下7步→右9步→右下18步→右13步→右下10步

冷血联盟

剧情概要

众人继续商量如何夺还Cooper家族的财宝，这时Cooper突然想到与家族成世仇的Panda King，当初就是他杀害了Cooper的父亲，但由于Panda King精通武艺与爆炸，想必到时候定能成为重要的同伴，于是Cooper便抛开过去的怨恨寻求Panda King的帮助，从之前曾经击败的Panda King处得知他居住在中国的昆仑，于是便乘坐"中国人航"到达神秘的昆仑，虽然双方都有莫大的仇恨，但Panda King与智者Guru一见如故，于是提出先要救出他那被邪恶分子抓走的[illegible]子，最后他与众人联手，合力对抗昆仑的邪恶势力。



King of Fire

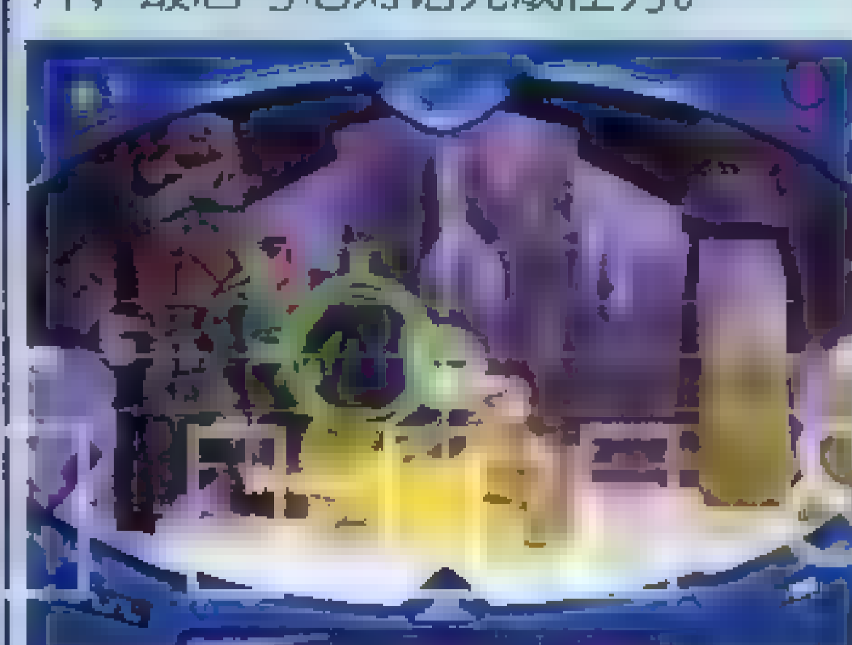
操作Murray利用跳台弹上半空，然后变成滚球利用冰湖上的踏板到达对岸的高处。注意一定要落下到踏板的中央位置，稍微偏一点都会立刻失败。接着控制摇控车击毁7根竹子，让Cooper利用竹尖到达高台。接着跳到Murray上方按○键将其拖起，接着按跳跃后就能跳到上方的柱子顶部，击破面前的物体后继续跳到另一根柱子重复步骤。接着操作Bentley利用麻醉弹射击柱子上的两根的各三根火箭。控制Guru骑上敌兵跳到房子顶部，然后发射两根火箭后，乘坐掉下的牌子到达Cooper处。

Day 1

Get a Job

进入大屋后与最里面的将军Tsao对话，然后操作Cooper穿上新增的Photographer Disguise装束到指定地点拍照。在到达指定地点时首先要故意碰到附近的士兵，然后和以前一样快速输入按键才能出现拍摄的事件。第二个场景需要两名士兵站在一起才能拍到，第三个场景则需要等瘦弱的士兵走开时快速拍下剩下二人的照片。进入大屋后帮将军Tsao拍下三种动作的照片，最后与他对话完成任务。





Tearful Reunion

操作遥控直升机拖动冰块到左上方的"×"处。途中会有不少敌兵发射飞弹攻击，使用以前的吊起法炮制他们即可。接着操作Murray击碎车身的冰块和击倒周围的敌人。接着是操作Panda King控制机枪发射台保护Murray前进。路上会出现不少尖刺阻碍Murray前进，敌人也会不断地出现，一定要开枪阻止。另外利用R3摇杆可以放缩镜头。只要Murray把车子拉倒镜头下方就能通过。

www.plumbook.cn

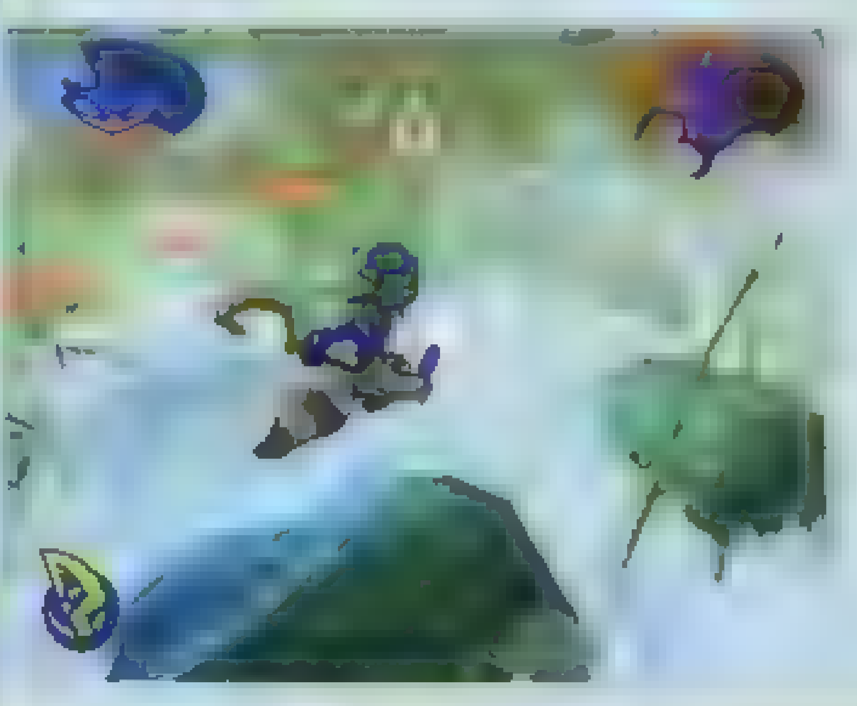
Grapple-Cam Break-in



这个任务必须购买Bentley的技能Grapple Cam(400G)。首先分别操作Cooper和Bentley到指定的士兵背后盗取钥匙，汇合后操作Bentley进入指定房间。接着把Grapple Cam扔进房间内，用×键毁坏中央平台上的所有石像，然后利用○键的放声功能和×键拉近到其他地方(按×键吸住物体的同时再按一下×键拉近)吸引士兵到中央的平台，接着切换回Bentley发射催眠弹弄昏士兵。利用相同手段吸引上层深处的士兵到刚打开的门前，将其催眠后操作Bentley到达上层的电脑处玩上次的迷你游戏。

Laptop Retrieval

完成以上任务后出现。首先操作Bentley入侵大屋内的电脑玩以往的电脑游戏，然后让Guru精神控制物体到空中，然后操作Cooper从这些物体上跳到对岸的山洞旁。接着会是一场竹竿上的"武侠片"BOSS战。在这里以竹尖为站立点，玩家如果按下×键，Cooper就会直线漂移，在漂移途中允许玩家再按一次×键配合方向键转向。如果到达你想站立的位置再按一下○键让Cooper站在附近的竹尖上。如果一直飘会到尽头掉下去并失去一点体力。Tsao的攻击方式是先放火球再转动盾牌移动到别的位置，玩家只要趁他移动的时候从旁边或者背后(Cooper的漂移速度比他快)攻击，就能把他打下造成大伤害。打倒他后两者会在地上激战，玩家应爬上竹子等Tsao攻击，当他砍断竹子时玩家立刻跳到他的背后给予攻击。后面Tsao还会发动千手攻击和跟踪性的降龙攻击，多在竹子间徘徊就能轻松躲开。



Challenge

项目	说明
Big Air in China	在无伤的情况下以滚球形态砸中指定地点
Sharpshooter	保护Murray安全到达目的地
Treetop Tangle	在竹林高空击倒Tsao
Tsao Showdown	在竹林之间击倒Tsao
China Treasure Hunt	地图寻宝。从总部下方的汽车处开始→左下13步→左18步→上14步→左14步→左上9步→上7步→右24步

Day 2

Vampiric Demise

操作Panda King时先选择第三项，然后开始练习攻击方法。紧按L1键，Panda King会不断上弹，松开手就会发射。左方的槽表示子弹的饱满度，连续上弹越多，发射的子弹数量也越多，而攻击的目标身上都会出现准星。如果玩家在刚好完全饱满时松手的话，那么所有子弹的威力会翻倍。(蓄力过度会爆炸)破坏石碑后僵尸就会出现。(僵尸死亡时会爆炸，不能用近身攻击)消灭所有僵尸让Cooper解开密码锁后会转移地点。一共要在三个地点对付僵尸，最后要在不断出现僵尸的情况下破坏石板。

Down the Line

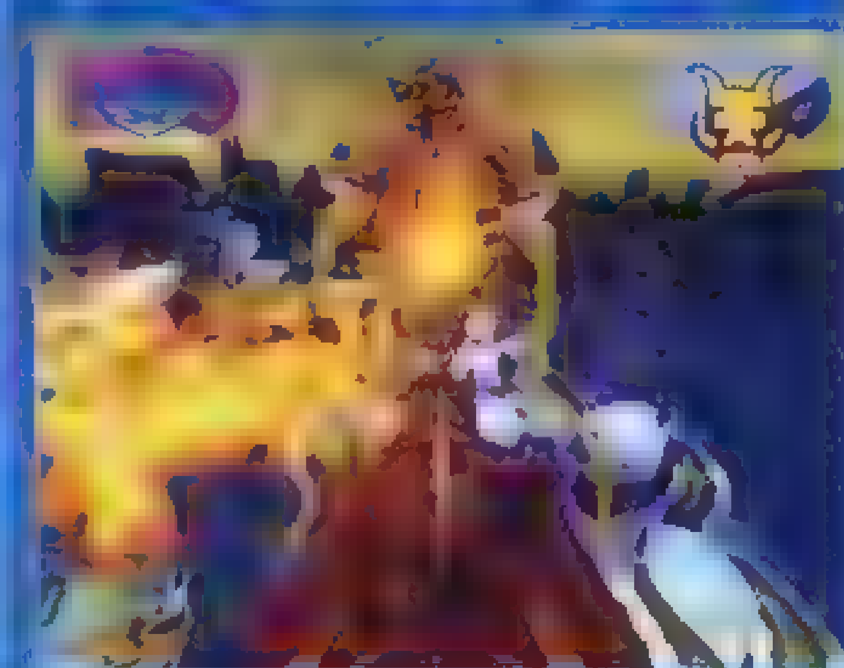
控制遥控小车沿着火药的路线比火源早一步到达Murray处。这个任务比较困难，首先要在遇到阻碍时懂得后退，然后在遇到龙头敌人和挡路的石块时要开枪应付。千万要小心路上的火药桶，被炸到的话会失去大量的耐力。只要保证一定的行驶速度和保全体力就可以通过本任务。

A Battery of Peril

到达目的地后就要操作Carmelita攻击逃跑中的Cooper。把他击倒后就会换回Cooper把电池放到目标地点，等待电池放电完毕后再背上电池到下一个目的地。途中会有Carmelita和大量士兵追杀，注意保护好自己。

OP:Wedding Crasher

[illegible]大厦后先打开大门，然后操作遥控车跳开黄色的防卫光墙且不要碰到光墙发射器，[illegible]后期还有不少光墙是带有[illegible]性的。[illegible]仪器后，接着就要继续操作遥控车在时间内破坏30个光墙发射器。与Penelope一起在123后同时[illegible]。操作Cooper[illegible]大[illegible]然后Panda King会在[illegible]破坏[illegible]这时玩家要[illegible]的花[illegible]并[illegible]接着[illegible]利用中央的[illegible]对准[illegible]利用Grapple Cam[illegible]目标的大[illegible]后站在龙背的尖刺上。当Cooper远离龙头时龙会喷火攻击，只要当火焰到达时向前二段跳就可躲开也可靠近龙头。当到达龙头附近的尖刺时，玩家就可以攻击龙头。巨龙也会伸出舌头左右扫荡Cooper，看准时机跳起躲开。龙头[illegible]双爪时要往后跳开一格躲开。



死人不会讲故事

The talk of Pirates

首先与Pete说话，接着把目标的狗头海盗引诱到指定地点并看准时机落下吊把其砸死，这样才能得到道具。完毕后到达下一个目的地，并逐一用暗杀技(△键+□键)收拾目标敌人尾随的两名士兵。记住在每击倒一名后就要先逃离直至危险信号消失。盗取目标的义肢后，接着在一艘船的顶部了望台处跟踪一名海盗。在跟踪他的途中会在一些位置上落下陷阱，要注意地上的影子。按照他跑动的路线走一般都可以追上，千万不要让他离开自己一段距离哦！完成后穿上新装束Pirate Disguise与Pete交谈，接着会出现一个互相对骂的游戏。首先玩家从三个选项中选择一个，然后对方会随机选择另外两个答案的其中一个，玩家在下一次回答时必须选择剩下的答案。(可用笔和纸记下自己和对方选择答案的头两个字母)这样在选择两遍后就能完成任务。



剧情概要

Cooper等人得到了来自Dimitri的消息，他说在加勒比海附近的一个小岛上可能可以找到关于Cooper宝藏的下落。在船上，Dimitri讲述了一段关于自己的故事，原来他本是一名在幸福家庭下长大的孩子，老爸是一名非常老资格的潜水员，有一次老爸与好友LeFwee出海时发现一首沉船并得到大量的宝藏，但此时好友LeFwee竟然抢走了他祖传的特殊潜水套装并把他踢下大海独吞宝藏。此事后Dimitri家族落得家境贫穷，自己也越发堕落，得知这位LeFwee成为了海贼团的首领后，这次让Cooper等人帮忙，有一部分原因也是为了讨回这份旧账。



Day 1

Jollyboat of Destruction

首先是击毁4张船桨，小舟的控制十分简单，×键前进、□键后退、R1键发射炮弹。紧按R1键可以调整发射的距离。击毁4张船桨后，就要把5艘前来支援的小舟给击沉。必须先加速从侧面撞击一次敌船，才能用炮弹将其击沉。接着就是面对一艘大帆船，躲开帆船两旁的炮火，瞄准甲板上的船舱发射炮弹即可。

www.plumbook.cn

Dynamic Duo

控制摇控车收集7块碎片，其实只要爬上了最高那一栋建筑后，利用边缘的甲板就可以到达其他建筑的顶层回收碎片，碰到敌人时连续开枪就能将其击倒。控制Bentley经过两个目的地后，需要通过跳箱子到达大门，接着利用炸弹炸断旁边的木棍放下吊桥。跳到台阶上后，收拾下方的四名海盗，然后与Penelope一起在123后同时按下按键。操作Grapple-Cam到目标附近按R1键将其破坏，最后用声音引导Penelope返回总部。

X Marks the Spot

这个任务必须购买Cooper的技能Silent Obliteration(400G，就是暗杀技△键+□键的强化版)。乘坐小舟爬上帆船后，利用暗杀技分别击倒三名船员。接着驾驶帆船到外海，L2键和R2键分别是控制帆船的左右转向，走出外海后会变成大地图的行走，按下R3键是观看地图，操作方法依然一致。到达指定地点附近后会遇到一艘海盗船，利用两旁的大炮将其击沉或当对方的船无任何武装时冲到对方船上把船长干掉，受到攻击后我方会出现一漏水处，这时要赶快跑去攻击停止漏水，不然耐力会不断减少。接近目标后继续操作Cooper。使用刚获取的Treasure Map在海盗船前方的神像面前按下L1键并按下○键，接着请根据此路线走：沿着木桥的方向走12步(在地图状态下按一下×键走一步)按下○键、沿着X状椰树径直走6步按下○键、接着往正下方走18步按下○键、沿着右下两块岩山中央的方向走16步按下○键、向着地图正右方走13步按下○键、往正上方走6步按下○键就可以找到宝藏。



Day 2

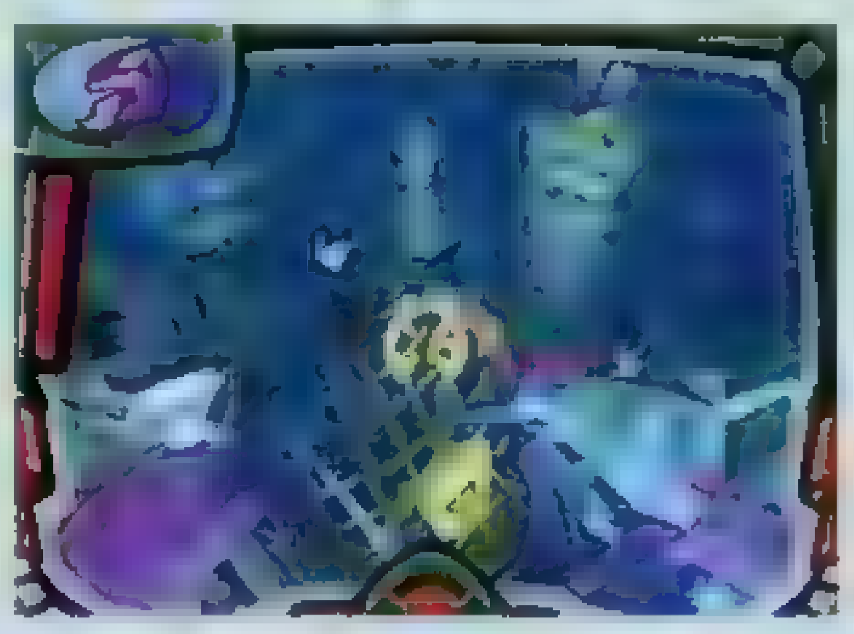
Crusher from the Depths

(这里开始在海上可自由战斗，战斗胜利可根据击沉船数和杀害船长数量获取相应金钱，不过很明显击倒船长可获取的金钱是十分丰富的)操作Panda King迎击章鱼怪物。第一波是击退从船的两旁出现的小触手，利用蓄满弹药的攻击很快就可以搞定。第二波是船首出现的大触手，不过它还会喷射岩石，多使用二段跳回避，同样是使用蓄满攻击。第三波是左右两旁逐渐出现想翻倒帆船的触手，因为它们只要受到伤害就会缩回，玩家只要在同时瞄准数个目标后随意发射飞弹就可以阻止了。第四波大触手与两个小触手同时出现，一定要在小触手发动攻击前用导弹将其击沉，然后再用蓄满攻击专心对付大触手。最后一波是让Cooper攻击BOSS拍打在船上的触手，只要触手被击中就会停留在此，同时有5根触手停留BOSS的头部就会移动过来，这时开炮就能伤害他。攻击3次就能通过。



Deep Sea Danger

把船驾到指定地点后要操作Dimitri潜入水底寻找Cannon，(操作为4按键对应方向为游泳的方向，L1为加速，R1键为射击)一直往前游会看到一个小洞，进入后会在一个很大的空间中发现地面上有不少发出橙色光芒的石块，每捡起一块石块都要放在从水上吊下来的篮子中，一共要寻找6块，途中要小心鲨鱼和水母等带有伤害性的东西。接着要捉两条黄色的小鱼，它们居住在石缝的底下，多用加速才能追到它们。最后再返回上方杀5条褐色的鲨鱼，它们要两枪才能毙命，所以玩家一定要注意好第一发的距离，当它受伤快速游来之前再补上第二发。杀完后就可以完成任务。



Battle on the High Seas

先是一场固定的海上战斗。这场战斗在把敌人的船打得崩坏后必须要跳到对方船上与船长决斗，这样才能得到贵重物品且发现地图上的下一个目的地。到达目的地后要同时面对三艘敌船，不过它们的防御力都十分低，很容易对付。完毕后地图上会再出现一个目标，这次会是四艘船，建议玩家一开始就先用两旁的大炮干掉两艘，不然船的耐力会消耗得特别快。通过这里后就可以完成任务。

Challenge	
项目	说明
Patch Grab	在限时内把狗头海盗引诱到指定地点并利用机关砸死他
Stealth Challenge	在不被发现的情况下盗取目标义肢(在转角出用强化后的暗杀技)
Boat Bash	在限时内击沉所有的敌船
Last Ship Sailing	击沉5艘海盗船，途中没有恢复道具
Pirate Treasure Hunt	地图寻宝。从大瀑布旁的蘑菇石上开始→下7步→右下10步→左下5步→下9步→右5步→右4步→左上6步

OP:Reverse Double-Cross

首先是一场船战，由于地方的防御力十分高，所以玩家一定要注意好及时把漏水的地方填平，把对方的船击破到一定程度后，Cooper会跳到地方船上并被迫跳板，这时依次选择1、3、2是最快跳过剧情的选项，然后快速把小舟划到码头。接着操作Cooper在所有发怒海盗的眼光下从上次Bentley和Penelope一同潜入的路线到达建筑顶层，接着就要用左右摇杆和L1和R1键控制章鱼怪的两只触手拍打前来攻击Bentley的海盗，如果怕命中率过低的玩家可以不断按键拍打以保准确。然后是Penelope与LeFwee的单挑，△键和□键分别是上段和中段攻击，×键是跳跃，方向下是蹲下，当LeFwee蓄力时玩家准备跳跃，躲开他的剑后给予一下攻击，虽然不能命中，但在连续三回后LeFwee会失去平衡，此时使用上段攻击可把他击退，直到他掉到下一层。下一层的打法一样，就是把跳跃换成蹲下，上段攻击换成中段攻击而已。再下一层玩家就要根据之前的经验总结LeFwee会出什么招数了。



侠盗荣誉

故事概要

画面再次回到那个在M博士的巨大机器人手上挣扎的Cooper，虽然得到了无数同伴的帮助，但这次似乎是把M博士想得太简单了。其实Cooper要夺回家族宝藏并非了贪财，而是想看看自己的双亲留下了什么东西给自己。更可笑的是，Cooper在这一刻竟然还想了另一个人——女警官Carmelita。不过一说曹操，曹操就到，Carmelita在远处已经率领了大批兵装开始攻击巨大机器人。虽然口里是说M博士违反法律，其实心底还是担心Cooper的安危。那么究竟Cooper等人接下来将会如何面对M博士呢？

Carmelita to the Rescue

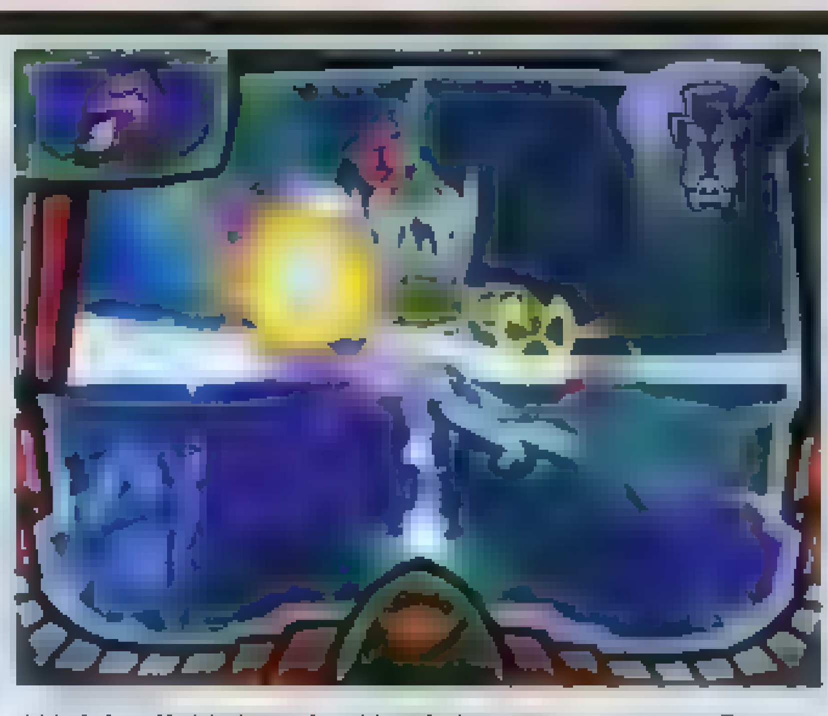
操作Carmelita击倒巨大机器人。一开始只要站在船上向着机器人开火即可，当他的HP少于2/3时，会扔东西过来攻击Carmelita，玩家只要留意地上的影子躲开即可。当机器人的HP低于1/2时会翻起一块陆地阻挡Carmelita的攻击，一边把不断出现小杂鱼打下水里，一边利用旁边浮起的平台跳到下一块小空地上继续攻击。当BOSS的HP低于1/3时会靠近利用双拳攻击Carmelita。只要躲在他出拳的另一边即可回避，双拳齐下时躲在正中央就可以了哦！

www.plumbook.cn

A Deadly Bite

操作Guru控制目标鲨鱼，然后在游到另一条鲨鱼旁边按A键再按○键换乘，然后同时控制两条鲨鱼直接撞向目标小船上并打开开关。途中会浮起鱼雷，记得跳过去。用同样的方法把10条鲨鱼带到船边攻击小船。在后面的海面会增加放电的柱子，当他的电流开始落下海面时要注意跳起躲开。最后一次出海还会增加飞弹，在听到一声巨响后就可要开始注意前方迅速飞来的导弹啦！

The Dark Current



操作Dimitri在激流中追赶Cooper的手杖。从四个方向会不断伸出合成板阻碍，撞上会失去大量的体力。秘诀是留意前方环形水流的四周出现的冒泡点，接着玩家按下操作方向的四个按键的反方向就能提前躲开。到后面水流会越来越急，撞几次似乎在所难免，所以在前面一定要保存更多的体力。在终点处要对付一个BOSS，此BOSS起初的攻击手段有两种，放大范围鱼雷和把Dimitri吸进口里。范围鱼雷的爆幅是平面的，只要看清楚鱼雷是横着还是竖着就可以采取左右游动或往下方游动躲开。当他张开口时，只要攻击他的口部就可以解除被吸入的危机。到后期它还会放出三两触须和两边的射线攻击，前者很容易躲开，射线攻击则当它两边出现红色射线时攻击相应武器就可以将其取消。

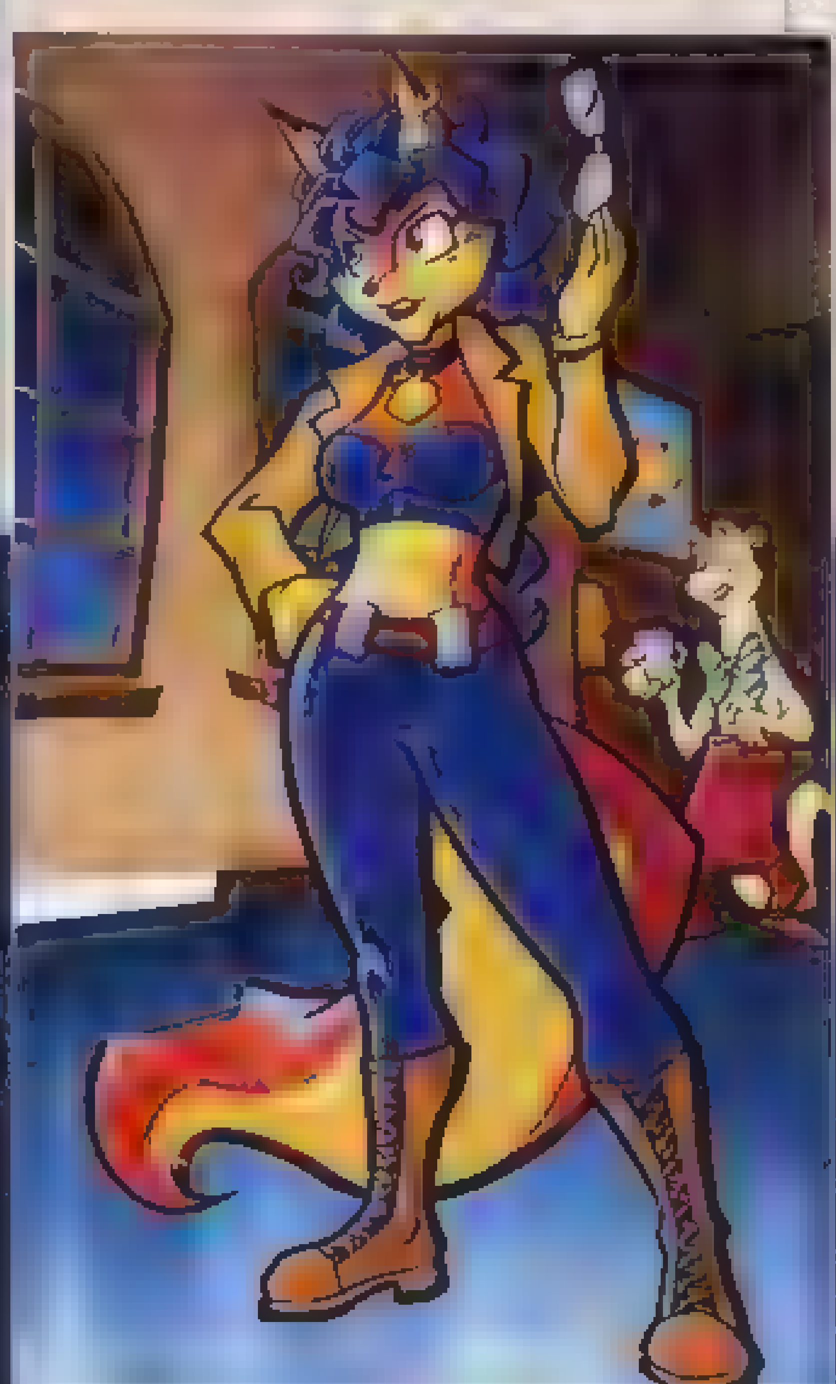
Bump-Charge-Jump



操作遥控小车在环形的赛道上把5辆其他车辆击倒，每击倒一辆就可以在前方获取一颗紫色的物品，收集5个就可以从赛道中的分岔路口到达别的赛道。一共要进行3条赛道，按L2和R2键分别是控制汽车两边的拳头把左右两旁的敌人击倒。每获取一颗紫色物品都会回复一定量的耐力。

Danger in the Skies

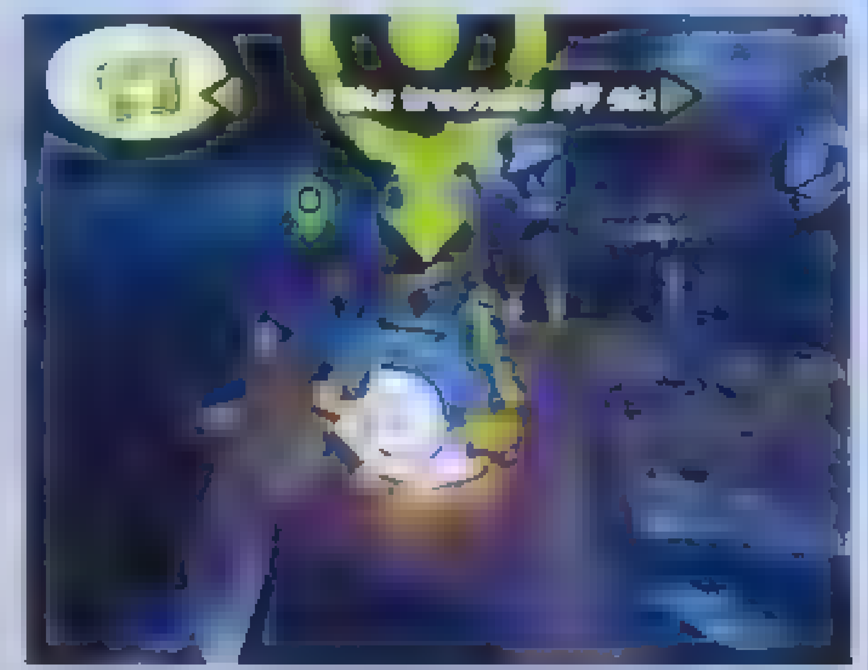
控制飞机击毁14台对空炮台。要破坏的并非炮台本体，而是炮台旁边的绿色感应器。这个感应器在一般状态下有一层紫色的无敌保护层，当玩家靠近引诱炮台发射大炮后，这层保护层就会失效一段时间。这时就是催毁的好机会。多发动○键的紧急回避躲开炮弹，弹药的补充位置在中央的城堡处和四周边缘的岩石下。接着是面对20只飞龙，这时机体会增加飞弹射击，紧按L1键会出现准星，对准目标后其身上会增加一个准星，这时松开L1键就能发射导弹。飞龙身上都有一层保护层，需要先用一发导弹攻击让保护层暂时消失才能用子弹攻击本体。注意被飞龙盯上的话要赶快逃离。最后要面对巨大的飞行空艇，弱点是尾部的博士处。它的攻击方式有定时飞弹和规律的光线，前者在其正式发射时开始躲避，光线攻击时只要一直在侧面攻击即可。最后降落时记得打开Paraglide缓缓落下到飞空艇上部。



The Ancestores' Gauntlet

在这里必须调查祖先的画像激发到达下一个目的地的提示。这里主要是以跳跃为主，留意前方陷阱的规律其实很容易通过。要注意的是后期有个利用左右挥打的棍子平台跳到上方的陷阱，其实在跳上第一个平台后，只要上方顶着的平台一挥动就马上原地二段跳便可以通过。

Stand Your Ground

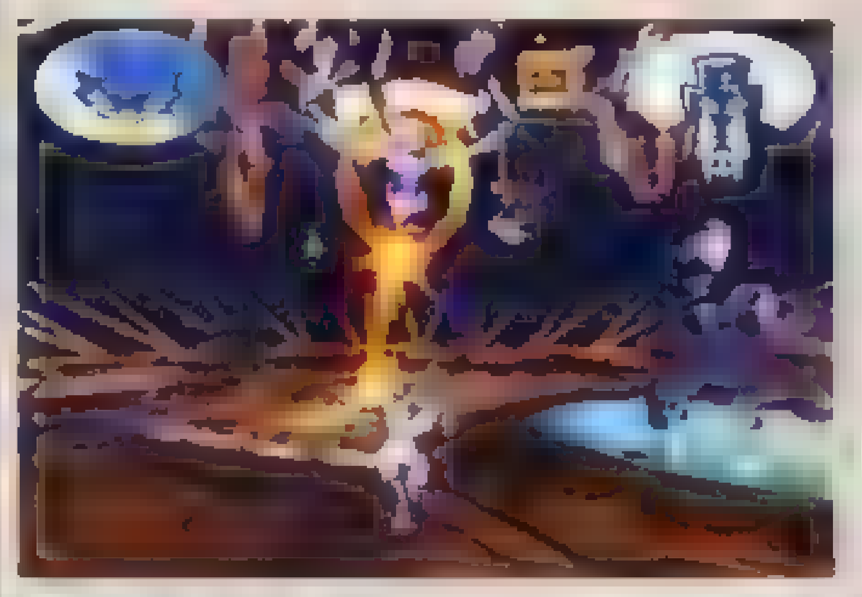


操作Murray保护Bentley。敌人会分成数波汹涌而来，玩家只要不距离Bentley所在位置太远的话，Bentley就不会有生命危险。第一波只有鳄鱼怪，它们会扔范围炸弹和喷出连续的声波攻击。利用高低平台可让声波攻击无效化，而炸弹的范围也有红色光芒的提示，注意躲开即可。第二波会插入一名格斗系的角色，一般的攻击很难命中他，需要用勾拳（A键）和直拳（[illegible]键）的组合技才能有效击退他们。第三波的两种敌人各占一半，总之玩家一定要以把敌人打出边缘为主要目的。

接着是操作Bentley。使用三段飞行到四个平台上装置并安装在中央与Murray搏斗的M博士背后。在安装了第一个并跳到下一个平台后会有敌人开枪攻击Bentley，躲在石像后面使用Grapple Cam吊到中央的上方位置把敌人收拾。每到一个平台都会有敌人出现，重施故技即可轻松通过。

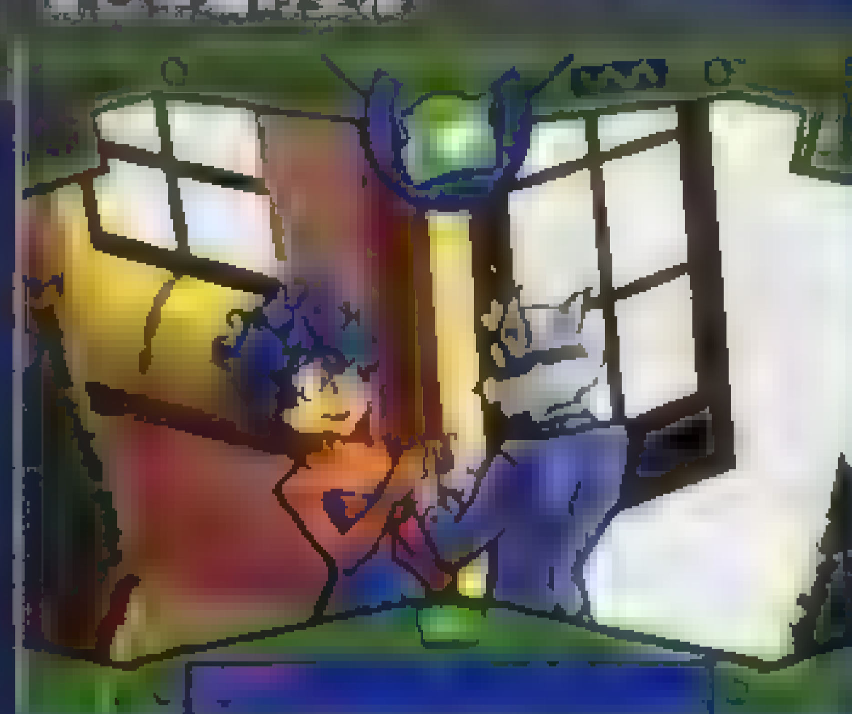
Final Legacy

M博士每失去1/3的体力，攻击方式都会进化一次。首先M博士会在空中发射光球攻击，接近他并使用二段跳+○键勾住他的底部让他降落到中央平台。这时他的攻击方式就会改成用跳起的砸地攻击和突进攻击。M博士每次被勾下后他都会发动一次跟踪激光，这时平台中也会出现一辆交通工具，让Cooper钻进去直到交通工具被破坏，这样就能停止激光。另外让M博士放出大光球时玩家必须跳到四周的线上让光球掉下。攻击的时机在M博士发动突进攻击后的一瞬，不过猫猫建议玩家在之前先强化好Cooper的A键+○键的蓄力冲撞攻击和A键+×键的对空攻击，这样能直接与M博士的突进攻击和砸地攻击抗衡。第二次被勾下来后他的攻击都附带有雷电属性，而光球也会变成两个雷电球，打法不变。第三次被勾下后，雷电球攻击会变成火球攻击，玩家注意在利用绳索躲开后还要不断跳跃，因为火球在落空时会发生大爆炸。另外M博士的砸地攻击也附带有两波地震波，跳跃就可以躲开。只要发现规律后其实也是很好对付的。M博士剩下一丝体力时，就让女警官Carmelita把他收拾吧！



Ending

在M博士[illegible]失败的一刻，Carmelita赶来了，这时M博士把[illegible]Carmelita，就在千钧一发之际中Carmelita的一刻，Cooper就过去挡下了这枪，在Carmelita的愤怒下，M博士结束了他的一切，而Cooper也因脑部受到撞击而失去了所有的记忆，这时Carmelita欺骗Cooper说他是自己的伙伴，以让Cooper可以改邪归正，没有等到Cooper出来的同伴们痛苦万分，但它们看到Cooper的手杖后得知他尚在人间，估计是打算放弃盗贼生涯，于是便各自过着自己幸福的生活。



Challenges

项目	说明
Beauty Versus the Beast	在限时内击倒巨大机器人
Road Rage	在没有能量补给的情况下击倒16架小车
Dr M Dogfight	在限时内击坠M博士的飞空艇
Ultimate Gauntlet	在限时内完成所有的解谜，途中没有Check Point
Battle Against Time	在限时内击倒M博士

危机房间

在通过序章后，关卡的选择画面中就会出现一个Hazard Room的选项，其实就是让玩家训练一些最基本操作的地方，里面会有不少训练的项目，不要以为这只是针对新手玩家的，因为本作中新增了不少新的技巧和操作，这就算是老玩家也应该去训练一下。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



文 阿迪

DRAGON BALL Z ドラゴンボール Sparking!

龙珠Z 电光石火！	Bandai	FTG
PS2 ドラゴンボールZ Sparking!	2005年10月6日	日版

“赛亚人生于这个地方，称呼叫悟空。”不瞒大家说，每当想起《龙珠》的时候，阿迪的脑海里都会响起这一首歌。虽然随着年龄的增长，能够哼得出调调的就只有这一句了……但是无论谁也好，童年的快乐记忆都是弥足珍贵的宝物。总有一天我们终将长大，迈向成人的世界，但是请你不要轻易忘记这些快乐的回忆，因为每当想起它们的时候你总会开心地微笑。让快乐的心情常在你我心间，我相信每一位读者的心里都有属于自己的快乐回忆。《龙珠》仅仅只是一个符号，它可以是《大闹天宫》、可以是《海贼王》、可以是《高达SEED》，可以是许许多多的名字，最重要的是它们都能够带给我们同样的心情与共鸣。那么，它就是永远不老的快乐传说！

龙珠！永远不老的快乐传说！

简明亲切的系统

本作的系统划分简洁明了，界面的风格也让人倍感亲切。各选项的语音教学说明，让人体会到厂商的体贴入微。本作的系统构成主要由故事模式、极限战斗、天下一武道会、对战、练习、道具、系统设置、角色图鉴共8个部分构成，以下将对每个部分作出详细介绍：

故事模式——Zバトルゲート



故事模式是本作的核心，它涵盖了原著动漫的绝大多数精彩剧情与多个剧场版动画。在故事模式里，玩家通过打赢战斗可以直接取得51位隐藏角色。同时，通过胜利果实所获得的道具也可以合成出21位隐藏角色。除了14位在游戏开始时就可以选择的角色和达成神龙愿望的4名角色外，故事模式中直接或间接取得的隐藏角色共计达到72位！

极限战斗——アルティメットバトル



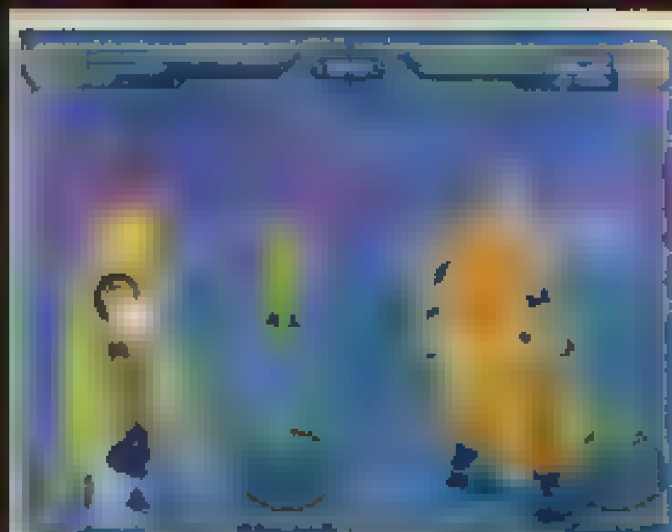
超级战士100位挑战榜和武者修行是极限战斗的主要构成部分。超级战士100位挑战榜是一个让玩家从第100位逐步往第1位打榜的设置，获胜将有胜利积分，失败则会扣分，该积分会影响到乱入挑战者的出现。该模式的强弱划分为两部分：1～10位，11～100位。获得头3位的排名，将有机会赢取珍贵的辅助系道具。武者修行则是类似于空手道中的“百人组手”性质的设置，玩家将连续挑战20名对手，途中会恢复一定量的体力（基本可以忽略不计）。10连胜和20连胜将获得神密的融合系道具。

天下一武道会



这是一个大家都非常熟悉的名字了，想当年孙悟空小时候就是从这里出道的。天下一武道会分为初级、中级、高级、沙鲁游戏共4个等级，分别需要打3场、4场，以及5场比赛（高级与沙鲁游戏同需5场）。挑战的难度是根据由低到高的顺序开启的，即玩家如果要参加沙鲁游戏的话，就必须从初级一直打通高级。

对战

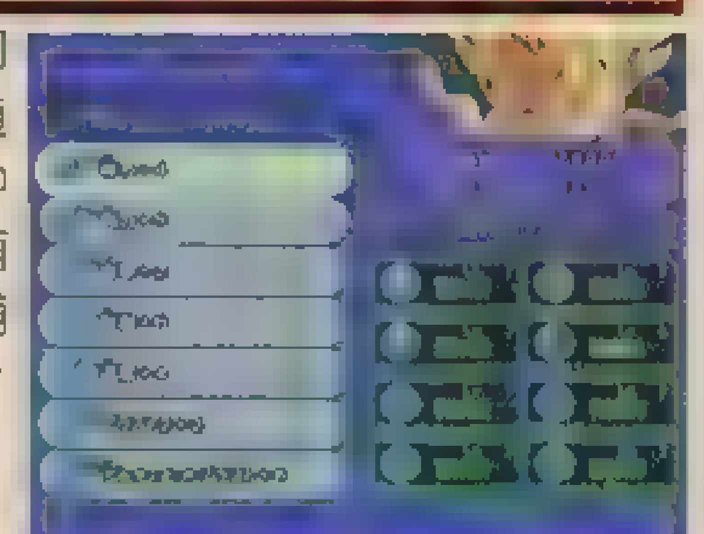


龙珠战士间为了提高武艺，互相切磋是少不免的。本作的对战模式包括1P VS COM、1P VS 2P、COM VS COM，以及通过神龙实现的前作《Z3》的育成人物的使用对战，不过需要相应的密码。不过，本作中的对战是从战斗一开始就以分屏的形式处理，对于初上手的玩家的视野会略微造成影响。

练习

短笛大魔王的修行讲座非常实用，各位玩家在开始游戏前不妨去听听讲座。而练习就是普通的自由操作模式了，反复蹂躏那些“人肉沙包”来磨练你的战斗技巧吧。

道具——エボリューションZ



在故事模式和极限战斗中获得的道具都可以在该模式中整理。道具的种类有5种：1.能力系；2.辅助系；3.融合系（フュージョン）；4.龙珠；5.隐藏要素（シークレット），共计达到241种。玩家在该模式中可以通过“Zアイテムを编集する”中的能力系和辅助系道具去调整各角色的能力，也可以通过“Zアイテムフュージョン”来合成出隐藏人物与道具。

系统设置——オプション

通过系统设置，玩家可以调整游戏中的故事模式、极限战斗和对战时的COM难度，各级难度从低到高的顺序从左到右依次排列。此外还可以调整对战时间、键位设置、画面位置、音效，以及记录或读取存档等等。值得一提的是，该界面中负责解说的布尔玛的声音挺好听的。

人物图鉴——キャラクター图鉴



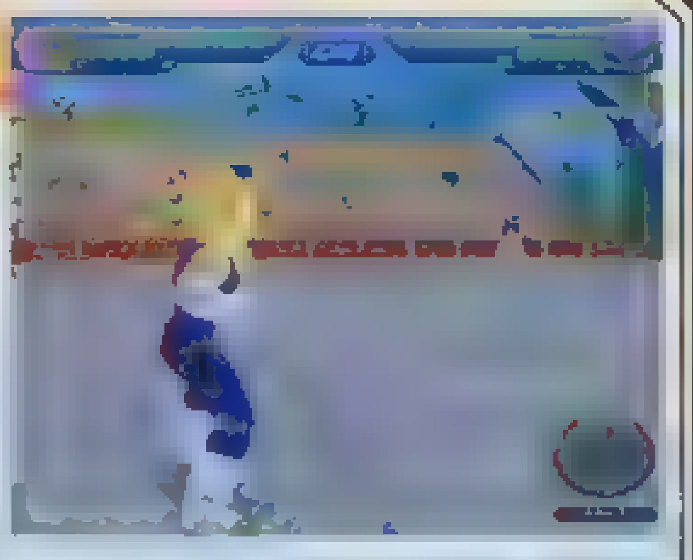
本作中的所有人物都可以在该模式中查看，并且还附有每个角色的声优，该角色的生平与登场作品，以及其特点介绍。虽然文字不多，但实属精华，想对《龙珠》系列温故而知新的玩家，可千万不要错过这个厚道的模式。

© ハードスタジオ／集英社・东映アニメーション © BANDAI 2005

龙珠特色的战斗

本作中广阔的 3D 场景为龙珠战士们提供了一个挥洒自如的战场。那么龙珠特色的战斗究竟是怎么样的呢？拥有迅猛的速度能够快速接近对手，抓到一个破绽就能够施展惊天逆转，拥有高破坏力的冲击波和更高的回避能力等等，这些都是《龙珠》的战斗。虽然本作的 AI 设计有缺陷，特别是近身搏斗方面，但是从总体上来讲，本作的战斗是非常爽快的。

Z Search



在战斗中，有些敌人会隐匿起来并采取偷袭战术。所以，掌握 Z Search 确认对方的位置是非常重要的。按下 L1 不放就是持续索敌，如果地面有太多障碍物的话，不妨飞到空中再进行索敌，正所谓“站得高看得远”嘛。此外，我们还可以采取手动索敌。在按下 L1 进入索敌模式还未搜索到敌人之前按下 R3，然后就可以使用十字键或左摇杆来手动控制索敌的方向了。

Dragon Dash



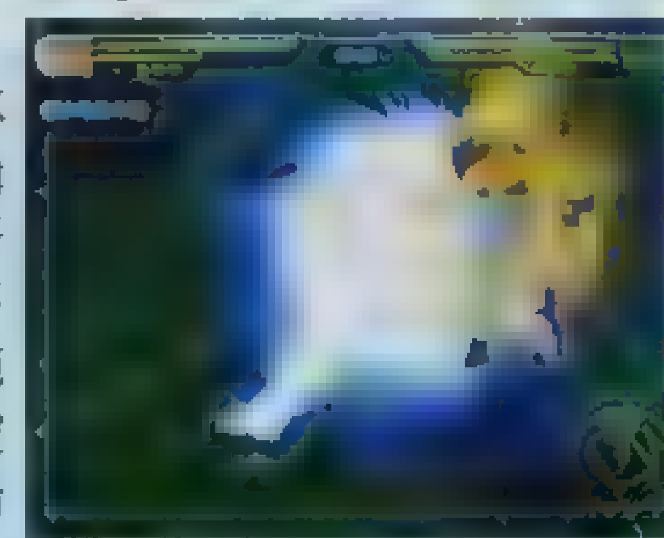
确定敌人的位置后，又如何快速接近对手呢？L2+ × 的 Dragon Dash 是本作中行之有效的操作。此外，在飞行的途中按←、→、R1、R2 还可以控制飞行的左右方向和升降。L2+R1 这招高速升空有利于在第一时间找到一个有利的索敌位置，反之 L2+R2 则是高速下降。在这两种操作的途中都可以按 × 取消，也可以按 L2+ × 立即连贯地飞向对手。在 Dragon Dash 的飞行途中，△ 的普通能量弹攻击会被直接弹飞，而按〇则是回避飞行途中的能量弹。当你的气力在10%以下时，则是不能够使用 Dragon Dash 的。

必杀技与究极技



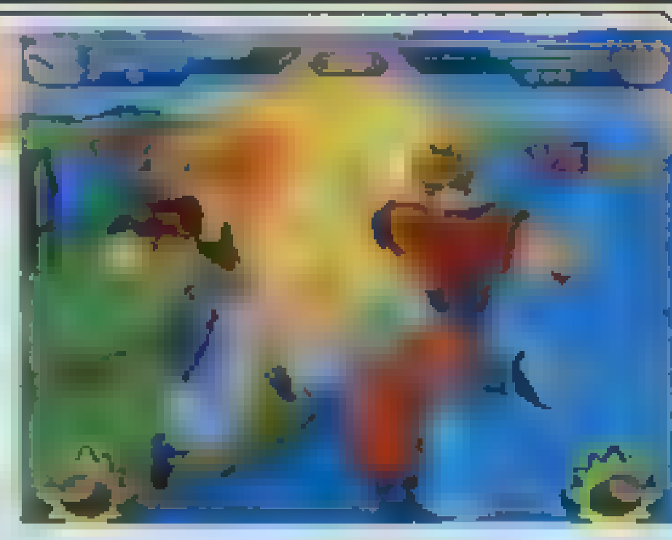
本作的必杀分为ブラスト 1 和ブラスト 2两种，其中ブラスト 1 多为辅助性的必杀，它们可以在一定时间内提升角色的攻、守、速能力，或者是短时间内处于无敌状态等。ブラスト 1的操作方法是L2+〇或L2+↑+〇。而ブラスト 2则是典型的光波型和突进型必杀。突进型普遍带有一定时间的Dragon Dash追踪效果，真所谓“追到天涯海角”。而光波型必杀中个别也带有追踪效果，比如乐平的爆气弹。ブラスト 2 的操作方法是 L2+ △和 L2+↑+△。

究极技（アルティメットブラスト）拥有绝大的破坏力，一般都能扣除对手将近 50% 左右的体力，拥有一发逆转的效果。但是，要使用究极技就必须进入爆气状态（Sparking Mode）。当玩家发现在气槽下方已拥有至少 1颗或以上的能量珠时，就可以在蓄气的过程中按下L2不放，黄气蓄满后玩家的角色就会自动进入蓝气的蓄气，当蓝气蓄满后角色就会进入爆气状态。究极技的操作方法是 L2+↓+△。此时除了究极技外，我们还可以使用 L2+□的防御不能超重击，配合方向和Dragon Dash还可以制造追击。


▲直线光波与索敌的 20 度死角范围。

值得一提的是，本作中的光波攻击有死角的存在。如果一方处于另一方的正上方或正下方接近于 20 度角的范围以内，普通直线光波型的必杀技是无法攻击到对手的。

对拼



如果同类型的必杀互相碰撞时，比如突进对突进、光波对光波，甚至包括 Dragon Dash，双方就会进入对拼状态。此时会进入狂搓左右摇杆的“手柄摧毁”模式，看谁摇得速度更快谁就获胜。当光波对光波时，画面下方会显示一条对拼槽，大家可以清楚地看到自身情况的优劣。如果在光波对拼时按下 L2，就可以提高己方的摇杆强度来更快地获胜，但是代价是气槽亏空，玩家将在一段较长的时间内无法自由行动。值得注意的是，如果是究极技的光波与必杀技的光波进行对拼的话，对拼槽在一开始会处于有利于使用究极技一方的玩家的位置。

格斗



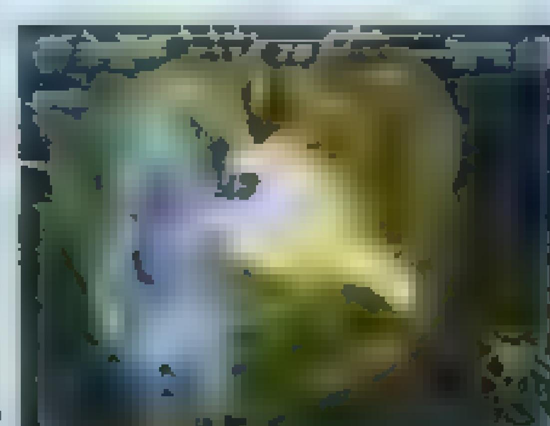
本作中普通的操作方法是□ × 5（途中加按 × 或△，× 是硬直攻击、△是破防攻击），配合↑、↓、←、→还有不同角度的打击。按下□不放是蓄力吹飞攻击，吹飞的距离视蓄力的长短来定，影响蓄力时间的是之前的连击。不过在蓄力系统中，如果两套连技之间加按 × 或△，系统也是视为成功的。右下角龙珠雷达下面的蓄力格数依次为绿、黄、红。当玩家使出蓄力至红色格子的吹飞攻击时，在吹飞的一瞬间按下 × 就可以接近对手再按□（可加按方向），这是威力较大的Dragon 追打。

面对一般角色，我们只要按数次□（2、3、4 次均可）后再加 × 或△，如此反复就可以将AI活活屈死。而面对硬体系角色，比如布罗利（ブロリー）和波杰克（ボージャック），我们应当采取数次□后按〇的反技。面对最高难度时，连续□加 × 或△往往不会那么奏效。这时我们可以采取最原始的办法：连击（2~4 次）、停一下、连击（2~4 次），如此反复即可，此技是最为霸道的技巧。

在□连击（2~4 次）的途中，配合←、→、↓+〇可以使出瞬间移动。而当蓄力格达到红色后，使出□ × 5 将对手打飞时，按↑+〇就可以使用瞬间移动到对手面前继续追打。

在赛亚人篇的 Battle 03 和 Battle 18 这两场战斗中，我们要面对分别由孙悟饭和贝吉塔变成的巨猿，在此根据两场战斗分别推荐两种针对性的打法：

Battle 03


▲保持在图中的适当距离。

首先与巨猿（孙悟饭）拉开距离，具体位置请见图片。找准时机蓄气先发制人，然后连续使用光波系的必杀来伺候它吧。由于魔贯光杀炮的耗气量较大，不利于连续压制，所以推荐爆力魔波。

Battle 18



由于是时间限制的关卡，所以打法改为利用 Dragon Dash来逃跑。如果没有机会逃进他的头上或脚下的 20 度范围死角内，那还是多游动吧。

防御



在本作中，基本的防御作用不大，我们需要熟悉的是防御敌人的吹飞攻击和格挡反击。万一被敌人的吹飞攻击命中的话，角色会进入一段时间的硬直，这时如果对手使用超杀的话是必中的。所以，一旦看见敌人的动作突然放缓时，这就是他使出吹飞攻击的准备动作。配合↑、↓、←、→和〇能够完美防御来自相应各个角度的吹飞攻击。而在敌人攻击命中我方的瞬间按下〇，则是一次成功的格挡反击。效果类似于《街霸 3 3rd》中的Blocking 系统，能够在一瞬间扭转攻防的趋势，并且制造绝佳的反击机会。


▲被击飞后，需要立即按键恢复体势或直接反击。

回避



当遭受到对手的连续攻击时，如果他的最后一击是蓄力式的吹飞或破防攻击的话，我们可以使用←、→、↓+ × 来回避。如果是面对投技的时候，需要在一瞬间按下〇才能拆投。而《龙珠》最帅的回避——瞬间移动，它在本作中自然大放光彩。当敌人使用蓄力攻击的时候，在被命中的一瞬间按〇，即可使用瞬间移动回避。配合←、→+〇还可以瞬间移动到对手的后方，可谓绝佳的反击位置。除了蓄力攻击外，面对敌人的必杀技、Dragon Dash和究极技也可以同样使用瞬间移动进行回避。

在《龙珠》里，我们经常可以看到战士们很酷地将对手的能量球格飞，在本作中也同样可以做到。把握能量球即将飞到你身前的时机，按〇即可将其格飞。如果是△蓄力式的能量球，还可以弹返给对手。

本作将受身也列为回避动作的其中一种。如果你被对手打倒了，↑、↓、←、→分别对应飞回对手身旁、后撤、向左侧移、向右侧移这四种不同的受身方式。


▲利用 Dragon Dash 回避。

龙珠人名趣话 1

在日语中，赛亚人（サイヤ人）是把野菜（やさい）反过来读。所以平时我们大家熟的超级赛亚人孙悟空等等，其实是超级野菜孙悟空……赛亚人一族其实是野菜一族。

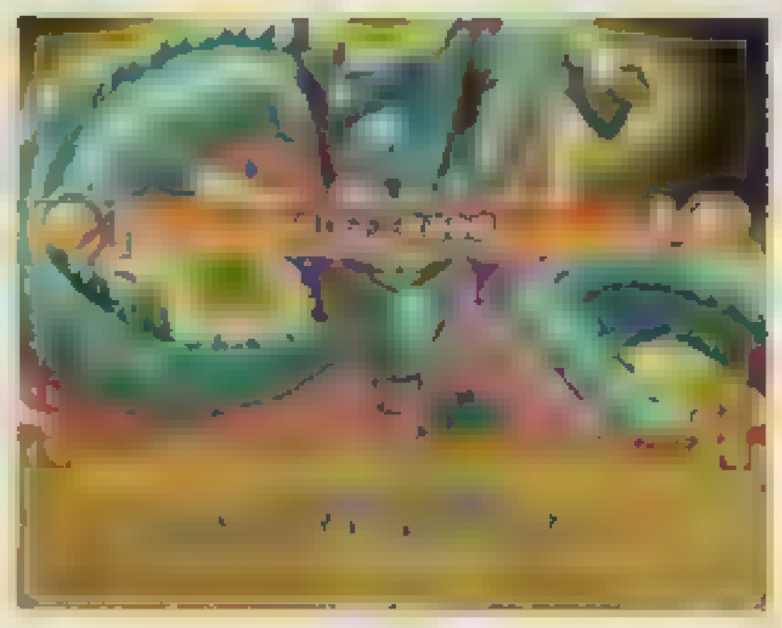
沙鲁游戏的秘密

要100%收集本作的全部241个道具，那么沙鲁游戏（セルゲ ム）是你绝对不能忽视的一环。有4个辅助系的珍贵道具是以冠军奖品的形式出现在沙鲁游戏中的，它们是达人の妙技、エネルギ－永久式装置、ミラクルZ、スパ キングプラス。虽然在故事模式也可以获得上述的部分道具，不过它们出现的几率较低，远不如沙鲁游戏直接作为奖品来得干脆。通过合成也可以制作出达人の妙技，不过凑齐素材的时间远比打1次沙鲁游戏要长得多。沙鲁游戏中的道具均可反复获取。



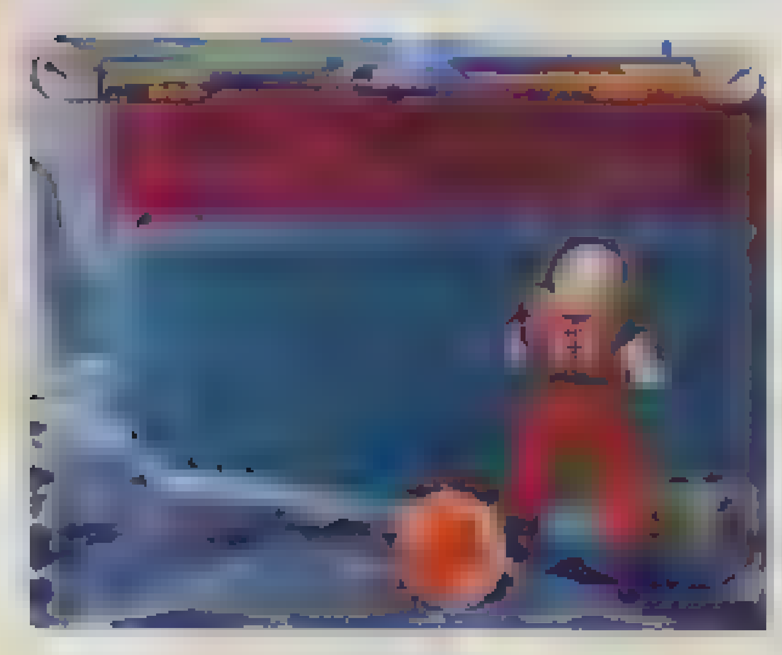
达成神龙的愿望

正如龙珠的数量是7颗，本作中关于神龙的隐藏要素也有7个。集齐7个龙珠就可以自动呼唤出神龙实现其中1个愿望，换句话说，我们至少要打七七四十九场战斗来实现全部7个愿望……这属于比较不厚道的延长单机时间的做法。



神龙可以实现的7个愿望分别是：

1，对战模式中可以使用密码调出《Z3》的育成角色；
2 开启故事模式的"真・天下一武道会篇"
3，获得隐藏人物孙悟空（少年期）；
4，获得隐藏人物龟仙人；
5，获得隐藏人物桃白白；
6 获得隐藏人物大猿（下级战士）
7，获得隐藏人物大猿（贝吉塔）。

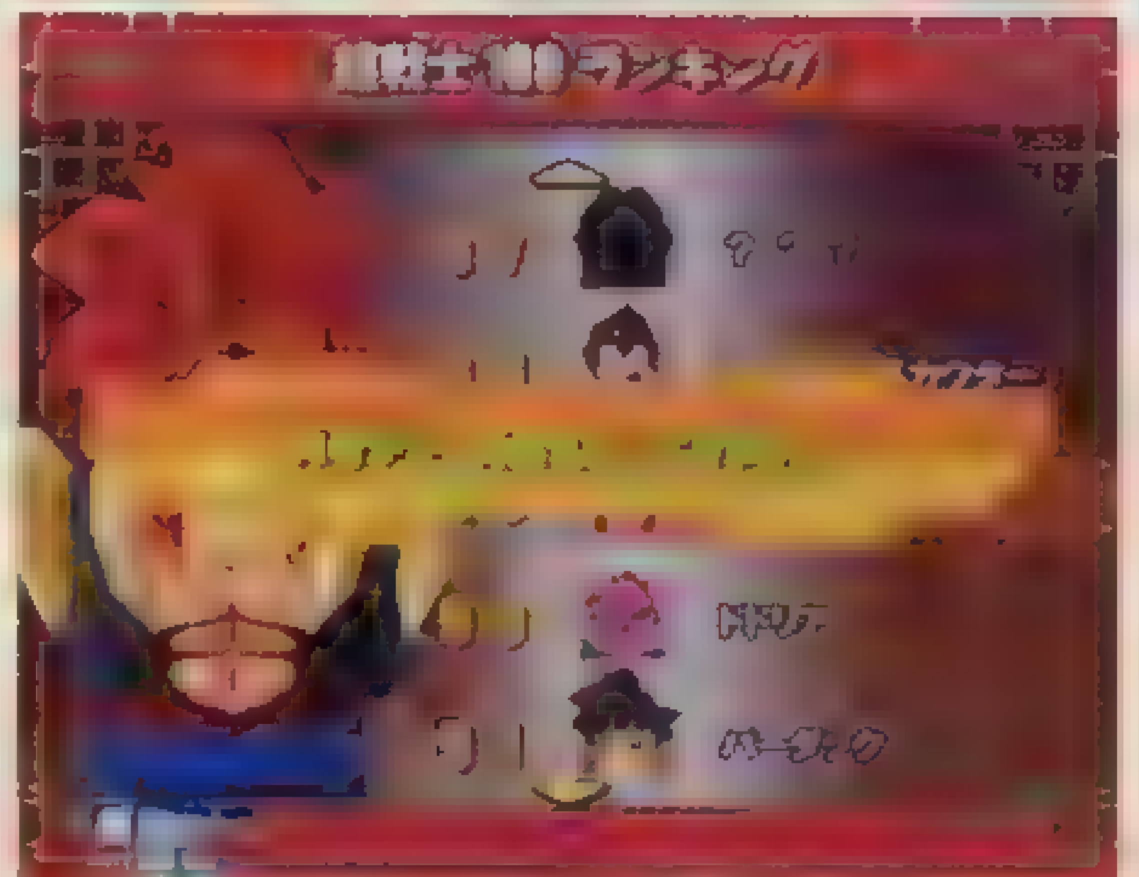


根据长时间的反复测试，阿迪认为龙珠在"神样の神殿"这个场地的出现几率是最高的，几乎接近99%。在初期就有的"サイヤ人篇"中的第5～8场战斗就是在这场地进行的。个人建议大家选择小林对乐平的战斗，因为小林的必杀技龟波气功性能很好，耗气少、破坏力大，无论是用于战斗还是破坏旁边的神殿都是最佳选择。龙珠的具体位置请见图片，注意必须先破坏了神殿，再让角色走到龙珠所在的位置上才能获得。

挑战武者的极限

极限战斗分为超战士100位挑战赛（ランキング）和武者修行两项，具体内容在攻略的第1页已经向大家介绍过，在此就不赘述了。接下来将具体阐述的是这两项极限战斗的打法和隐藏要素：

超战士100位挑战赛



如果连续获得5或10场胜利，就有机会越级挑战比当前玩家位置高5位的对手。整个挑战赛的难度大体分为两部分：1～10位、11～100位。面对1～10位的对手时，一般的连续□再加△或×的连续技难以奏效，但是只以□组成的节奏连续技依然有效。当玩家的胜利点数为固定分值时，有几率造成一些角色的乱入挑战，具体资料请见列表。而获得排名榜1到3位的奖励依次是达人の妙技、气のコントロール、ミラクルZ，其余4到100位的都是些随处可见的能力系和辅助系道具。

武者修行

这场20人组手修行的难度和故事模式差不多。如果玩家获得至少5连胜，将获得Zアイテムフュージョン；而10连胜的话，则是ドラゴンパワー；完成整个20连胜，就能够获得奇迹，它们均为融合系的道具，具体作用会在下面的合成部分中说明。武者修行中的道具均可反复获取。



超战士100位挑战赛乱入角色表

人物	出现条件	奖励道具
孙悟空(少年期)	Wポイント111	装备格数+3
大猿(ベジータ)	Wポイント99	负けん气
魔人ブウ(纯粹恶)	Wポイント77	再生能力
大猿（下级战士）	Wポイント55	战意高扬
龟仙人	Wポイント33	テンションアップ
桃白白	Wポイント22	Zサーチ性能アップ

奇妙的道具合成



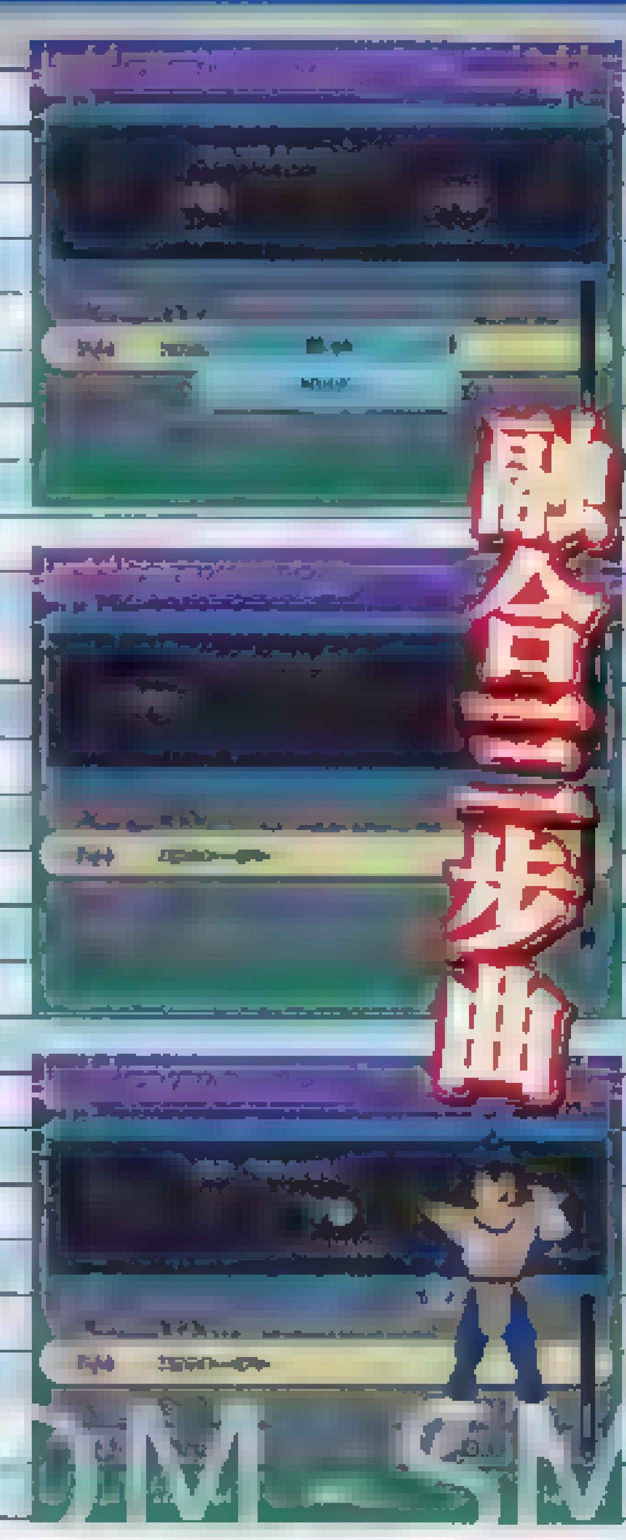
本作中的道具（エボリューションZ）除了一般可以装备在角色身上的能力系和辅助系之外，还有融合系这个关键的部分。每个角色可装备的道具数量为7个，不同角色的初始装备数也不同。角色的基础能力为体、气、攻、防、速、必杀技1、必杀技2、究极技，其中体与气是直接反映在角色的战斗力数字上的。相应的能力系道具可以提升相应的能力。

融合系道具

本作的融合系道具合成是许多隐藏人物的出现条件，在故事模式中大家可以获得Zアイテムフュージョン和另外一些结尾为<F>的融合系道具。其中Zアイテムフュ ジョン是基本素材，每一次合成都需要消耗1个Zアイテムフュ ジョン，无论是能力系、辅助系，还是融合系道具间的任何合成。具体请见下列的合成道具表：

合成道具表

道具1	道具2	结果
ベジ タ	スカウター	贝吉塔（探测器版）
カカロット	サイヤ人の恨み	巴达克
フリーザの兄	超变身	古拉（最终形态）
超トランクス（青年期）	超サイヤ人	超级特兰克斯（青年期）
人造人17号	人造人17号	超级人造人17号
超サイヤ人	ブロリー	传说中的超级赛亚人布罗利
孙悟饭（青年期）	变身ヒーローセ ト	グレートサイヤマン
超2孙悟饭（青年期）	老界王神	究极孙悟饭
超サイヤ人3ゴテンクス	吸收	魔人布欧（吸收悟天克斯后）
ブウ（善）	恶しき人间の铳弾	魔人布欧（纯粹恶）
超サイヤ人2ベジータ	バビディ	魔人贝吉塔
アルティメット悟饭	吸收	魔人布欧（吸收究极孙悟饭后）
ベジット	超サイヤ人	超级贝吉特
超サイヤ人悟空	セル完全体	沙鲁超完全体
フリーザ最终形态	超变身	弗利萨最终形态（完全力量）
超サイヤ人ゴテンクス	超サイヤ人	超级赛亚人3悟天克斯
フリーザ最终フルパワー	改造手术	机械超级弗利萨
悟空のフュージョン	ベジータのフュージョン	超级赛亚人悟吉塔
银河战士	解除封印	波杰克（变身后）
サイケ鬼	人间の邪气	ジャネンバ
SS4悟空のフュ ジョン	SS4ベジータのフュ ジョン	超级赛亚人4超级悟吉塔
ツフル人	人工ブルール波	ベビーベジータ
ドラゴンホ ミングﾞ回数+1	ドラゴンホーミング回数+1	ラゴンホーミング回数+2
ドラゴンパワー	奇迹	达人の妙技
装备栏+3	トラゴンパワー	装备栏+4
能力系道具+1	能力系道具+1	能力系道具+
能力系道具+2	能力系道具+2	能力系道具+4
能力系道具+3	能力系道具+3	能力系道具+6



龙珠人名趣话 2

伟大的野菜王子，噢不对，是赛亚人一族的王子贝吉塔殿下（ベジータ）。其实他的名字Vegeta的发音就是取自英文vegetable的一部分。至于vegetable的中文意思是什么 大家都心知肚明吧。

故事模式全隐藏要素攻略

由于篇幅所限，以下将针对每一个故事篇来介绍其隐藏人物和道具的取得方法。“真·天下一武道会篇”需要神龙的愿望才能开启，内无任何隐藏要素。达成在限定时间内存活的胜利条件，我们可以用连续技将AI“屈死”，或者用Dragon Dash不断逃跑也行。其余达成条件请注意各表格内的相关内容。

赛亚人篇 / サイヤ人篇

人物／道具	战斗序号	胜利条件
拉蒂兹	Battle 02	使用魔贯光杀炮解决对手
栽培人	Battle 11	无特殊限制
那巴	Battle 16	先使用界王拳（Blast 1）再用界王拳攻击（Blast 2）打倒对手
スカウター<F>	Battle 17	用龟波气功打倒对手
开启“たったひとりの最终决战篇”		在Battle 20的120秒内打倒贝吉塔

弗利萨篇 / フリーザ篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
多多利亚／ベジータ<F>	Battle 03	无特殊限制
萨博（变身后）	Battle 05	无特殊限制
古尔多	Battle 08	无特殊限制
利库姆	Battle 11	先使用界王拳（Blast 1）再用界王拳攻击（Blast 2）打倒对手
巴特	Battle 12	先使用界王拳（Blast 1）再用界王拳攻击（Blast 2）打倒对手
基纽	Battle 13	无特殊限制
吉斯	Battle 14	无特殊限制
弗利萨（第二形态）	Battle 19	120秒内打倒对手
超变身<F>	Battle 20	60秒结束后生存
弗利萨（第三形态）	Battle 22	60秒结束后生存
サイヤ人の恨み<F>	Battle 24	60秒结束后生存
弗利萨（最终形态）	Battle 25	必须使用元气弹打败对手
超级赛亚人孙悟空	Battle 26	无特殊限制
开启“传说の超サイヤ人篇”＋“宇宙最强の战士篇”		完成Battle 27，使用超级龟波气功打倒对手

独自一人的最终决战篇 / たったひとりの最终决战篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
カカロット<F>	Battle 03	无特殊限制
开启“宇宙の帝王篇”	完成Battle 03	

宇宙最强之战士篇 / 宇宙最强の战士篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
フリーザの兄<F>	Battle 01	无特殊限制

人造人篇 / 人造人间篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
超级赛亚人特兰克斯（青年期·剑）	Battle 01	120秒内使用究极技击倒对手
人造人19号	Battle 04	使用究极技结果对手
人造人20号	Battle 05	120秒内击倒对手
超级赛亚人贝吉塔 人造人18号	Battle 06	60秒结束后贝吉塔仍生存
吸收<F>	Battle 07	无特殊限制
超サイヤ人トランクス（青年期）<F>	Battle 08	120秒内结束战斗
人造人17号	Battle 09	使用究极技击败对手
人造人16号＋人造人17号<F>	Battle 10	120秒内解决对手
超サイヤ人<F>	Battle 11	使用究极技击败对手
超级赛亚人孙悟饭	Battle 12	120秒内击败对手
沙鲁第二形态	Battle 13	无特别限制
セル完全体<F>	Battle 16	60秒结束后特兰克斯仍生存
撒旦先生	Battle 17	无特殊限制
沙鲁完全体	Battle 19	120秒内击败对手
小沙鲁	Battle 27	120秒内击败对手
超级赛亚人2孙悟饭	Battle 28	使用究极技击倒沙鲁
超级贝吉塔	Battle 29	坚持60秒
开启 威胁の银河战士篇”＋ 未来の超战士篇		在Battle 30里用究极技击倒沙鲁

未来的超级战士篇 / 未来の超级战士篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
特兰克斯（青年期·格斗）	Battle 01	120秒内获胜
人造人17号<F>	Battle 02	120秒内获胜
超级赛亚人特兰克斯(青年期·格斗)	Battle 03	使用终结技了结沙鲁
开启“究极の人造人篇”	完成Battle 04	将悟吉塔Ring Out是最简单的办法

传说中的超级赛亚人篇 / 传说の超サイヤ人篇

人物／道具	战斗序号	胜利条件
ブロリー<F>	Battle 01	无特别限制，具体打法请参考操作内容的格斗部分

威胁之银河战士篇 / 威胁の银河战士篇

人物／道具	战斗序号	胜利条件
银河战士<F>	Battle 01	必须使用究极技击败波杰克

魔人布欧篇 / 魔人ブウ篇

人物／道具	战斗序号	胜利条件
孙悟天	Battle 01	无特殊限制
特兰克斯（幼年期）	Battle 02	坚持60秒
超级赛亚人孙悟天＋超サイヤ人<F>	Battle 03	将对手打倒或Ring Out
超级赛亚人特兰克斯（幼年期）＋孙悟饭（青年期）<F>	Battle 04	同上
变身ヒーローセット<F>	Battle 05	同上
魔王达普拉、超级赛亚人孙悟饭（青年期）	Battle 06	120秒内击败对手
超级赛亚人2孙悟空＋超サイヤ人2ベジータ<F>	Battle 07	120秒内击败对手
超级赛亚人2孙悟饭＋超サイヤ人2孙悟饭（青年期）<F>	Battle 08	坚持60秒
バビディ<F>	Battle 09	使用究极技打败布欧
超级赛亚人3孙悟空	Battle 10	120秒内使用究极技击败对手
悪しき人间の铳弾、老界王神<F>	Battle 11	坚持60秒
悟天克斯＋超サイヤ人ゴテンクス<F>	Battle 12	使用究极技击败对手
超级赛亚人悟天克斯＋超サイヤ人3ゴテンクス<F>	Battle 13	同上
魔人布欧（恶）	Battle 14	同上
アルティメット悟饭<F>	Battle 15	坚持60秒
魔人布欧（善）＋ベジット<F>	Battle 16	使用究极技击败对手
超级赛亚人2贝吉塔	Battle 18	坚持120秒
比迪丽	Battle 19	坚持60秒
贝吉特＋魔人ブウ（善）<F>	Battle 20	坚持90秒
魔人布欧（纯粹）	Battle 21	120秒内用究极技打倒对手
开启“悪气の怪物ジャネンバ篇”	条件同上	

恶气の怪物ジャネンバ篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
人间の邪气<F>	Battle 01	使用究极技击败对手

复仇鬼ベビー篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
SS4悟空のフュージョン<F> SS4ベジータのフュージョン<F>	Battle 01	无特殊限制

究极之人造人篇 / 究极の人造人间篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
超级赛亚人4孙悟空	Battle 01	使用究极技击败对手
开启 真·究极の人造人间篇	条件同上	

复仇之赛亚人篇 / 复仇のサイヤ人篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
ツフル人<F>	Battle 08	无特别限制
开启 地球征服计划篇	条件同上	

宇宙之帝王篇 / 宇宙の帝王篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
フリーザ最终形态<F>	Battle 01	120秒内解决对手
超サイヤ人<F>	Battle 04	使用究极技击败对手
フリーザ最终形态 フルパワー<F>	Battle 05	无特殊限制
开启 复仇のサイヤ人篇	条件同上	

真·究极之人造人篇 / 真·究极の人造人间篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
超サイヤ人孙悟空<F>	Battle 03	无特殊限制
超变身<F>	Battle 04	使用究极技击败对手
开启“破坏魔人篇”	完成Battle 05 无特殊限制	

破坏魔人篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
超サイヤ人<F>	Battle 02	无特殊限制
サイケ鬼<F>	Battle 05	无特殊限制
开启“复仇鬼ベビー篇”	条件同上	

地球征服计划篇

人物 道具	战斗序号	胜利条件
封印解除<F>	Battle 01	无特殊限制
超级赛亚人4贝吉塔	Battle 02	同上
改造手术<F>	Battle 03	同上
悟空のフュージョン<F>	Battle 04	同上
人工ブルーツ波<F>	Battle 05	同上
ベジータのフュージョン<F>	Battle 06	同上

Dragon Ball Forever!

龙珠人名趣话 3

既然有野菜一族，那么就有牛奶战队。基纽特种部队的队长基纽（ギニュー）与牛奶（ギューニュー）相差无几，而他的手下们也是各种各样的食物，包括古鲁多（グルド）＝酸奶（ヨーグルト）、利库姆（リクーム）＝[illegible]、吉斯（ジース）＝芝士（チーズ）、巴特（バータ）＝黄油（バター）

虽然《幻想水浒传Ⅳ》(以下简称《幻水Ⅳ》)作在玩家中褒贬不一，但是Konami依旧没有放弃赚钱的机会，1年之后就为其推出了续作。把《幻水Ⅰ》和《幻水Ⅳ》故事之间存在的大BUG清除了一下。

玩过《幻水Ⅳ》的朋友想必对故事中大放异彩的“纹章炮”十分感兴趣吧？为什么在《幻水Ⅳ》中这个具有破坏性的武器在百年之后《幻水Ⅰ》的世界中完全销声匿迹了呢？《幻梦狂想曲》就是专门为你解答这一谜题的作品！

作为外传作品，Konami进行了大胆的尝试，在SLG战中加入了许多“幻水”要素。虽然不是很让人满意，但是这点精神还是值得大家肯定的！另外，本作在记录方面也继承了“《幻水》系列”的一贯作风——读取《幻水Ⅳ》的记录就能够使用Ⅳ的主角！（这点让很多从1代就过来的老玩家感动万分啊！）



Rhapsodia
ラプソディア

【攻略透解】 文 雨滴

幻梦狂想曲	Konami	S·RPG
PS2	Rhapsodia ラプソディア 2005年9月 日	日元
		推荐玩家年龄 12岁以上

操作详解

菜单说明

战斗准备

メンバーリスト	替换队员（可以在替换队员的同时更换队员身上的道具装备及技能）
战斗开始	作战正式开始
设定	游戏设定变更
ヘルプ	操作方法说明
マップを见る	查看整个地图

战斗按START可以调出的菜单

作战说明	胜负条件说明
中断	游戏中断（读取中断记录后该记录自动消失）
リトライ	重新开始战斗
设定	游戏设定变更
ヘルプ	操作方法说明

战斗菜单

移动	角色移动，最大移动范围根据等级和装备会有不同
攻击	对敌人使用攻击（部分特殊角色此项会被特殊技能所取代，如“挖掘”）
纹章	使用所装备的纹章
アイテム	使用角色装备的道具
协力攻击	发动角色间的协力攻击
会话	特定角色可以进行会话，但消耗一次行动力
交代	游戏中期出现，可以用没出场的队员更换队伍中的角色，但每个角色只能出场一次
乗る	部分角色可以乘坐坐骑（有鸟和龙两种，移动范围扩大）
ステータス	查看角色状态
待机	行动终了






基本操作

键位	战斗场景	城市内部
方向键（左摇杆）	移动	指标移动
右摇杆	回转视角	—
○	确定	确定
×	取消	取消
△	调整视角距离远近（有三种视角）	—
□	调出缩略地图	—
L1 R1	切换己方角色	
L2 R2	查看左上方的角色行动顺序	
SELECT	切换地图的地形状态（共有四种）	
START	出现系统菜单解说选项	

图标说明

チャンス	无法攻击到的敌人
反击できる	攻击敌人的时候，敌人有几率反击
まずい	攻击敌人时敌人不会反击
ここまでか	在正常攻击下敌人可以致死
会话できる	能够与特定同伴对话提升好感度
回复して	需要及时回复
得意属性	与角色自身属性相符的地形属性
苦手属性	与角色自身属性相克的地形属性

系统详解

纹章及属性

1.每个角色都有一个基本属性，基本属性可用带属性的装备替换。

2.各属性的对应关系为：火>风、风>土、土>雷、雷>水、水>火。

3.角色站在与自己本身属性相符的地面属性上，除了各项能力都会加成外，每行动回合完毕回复一定量HP。

4.角色如果站在与自己本身属性相背的地面属性上，各项能力削减的同时，每行动回合扣除固定HP。



▲人物的头上会有状态提示。

5.道具中有一种物品“阵の玉”，使用它可以修改地形属性。

好感度

1.角色通过对话可以提升好感度，但没有具体数值表现出来。

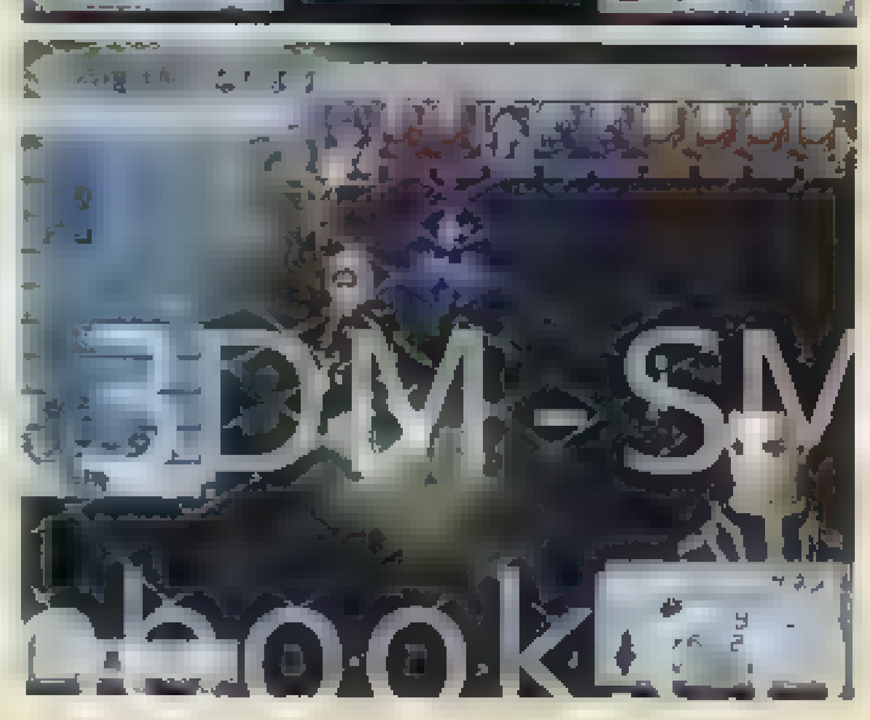
2.协力攻击领悟的前提是好感度达到一定数值。

3.攻击己方角色会降低好感度，在攻击发动前系统会有提示。

4.好感度的高低直接影响到同伴间援护防御的几率，好感度越高，发生的次数也就越高，而且发动范围也越广。

5.角色攻击敌人时，附近好感度高的同伴会协助追加攻击，但最多协助人数不超过3人。

6.角色遭到攻击后附近好感度高的同伴会援护防御，但减少的HP仍然算在被攻击者身上。

© 1995 2005 KONAMI

协力攻击



1.根据系列战斗里的协力攻击设计的系统，特定人物对话后就会出现协力攻击（有些协力攻击需要对话几次才能领悟）。

2 发动协力攻击需要特定的阵形，可以进行协力攻击的角色移动时会出现绿色方格，站在此方格内便可发动协力攻击。

3 协力攻击不分敌我，攻击到己方角色一样扣HP，请谨慎使用。

名称	关联角色	效果
付き人攻击	セネカ、アンダルク	威力 80
遗志を継ぐもの攻击	セネカ、アンダルク、キリル	威力 100
アイスクラッシュ攻击	キリル、コルセリア	威力 150
忍者攻击	ミズキ、アカギ	威力 120
真・忍者攻击	ミズキ、アカギ、ケイト	威力 80
美少女攻击	リカ、コルセリア、フレア	威力 80
美女攻击	キカ、ジーン、オルネラ	威力 80
美青年攻击	クーブ、アンダルク、ロジェ	威力 140
お姬样攻击	コルセリア、フレア	威力 90
海贼攻击	ハーヴェイ、シグルド	威力 120
亲子攻击	フレア、リノ・エン・クルデス	威力 120
Wリーダー攻击	幻水 4 主人公、キリル	威力 150
双剑攻击	幻水 4 主人公、キカ	威力 90+ 地形属性转为风属性
海贼亲子攻击	ダリオ、ナレオ	威力 90
新・骑士团攻击	カタリナ、ケネス	威力 100
元・骑士团攻击	ケネス、タル、ジュエル、ポーラ	威力 60
真・友情攻击	幻水 4 主人公、スノウ	威力 130
オベル军攻击	ジェレミー、トリスタン、ミレイ	威力 70
海贼团攻击	シグルド、ハーヴェイ、ダリオ、ナレオ	威力 70
朋しの友情攻击	ラインバッハ、シャルルマーニュ	威力 100
姐弟攻击	オルネラ、バセラ	威力 90
ニャー？攻击	ノア、ナルクル、チャンポ	威力 120+100% 偷盗敌人物品
乱れ击ち攻击	フレア、フレデリカ、セネカ	威力 90
枪攻击	リノ、レイチェル、ユージン	威力 90
腐れ缘攻击	ミツバ、ジエレミー、ラインホルト	威力 120
大剑攻击	ミツバ、アクセル、セルマ	威力 80
魔法使い攻击	シメオン、ロジエ、ジーン、マキシン	威力 80
水龙	マキシン、ケネス	威力 70
火炎阵	カタリナ、ジーン	威力 70
雷神	マキシン、シメオン	威力 100+ スタン
风烈牙	シメオン、パブロ	威力 70
焦土	パブロ、カタリナ	威力 70
飞行部队攻击	骑乘イワドリ的任意三人	威力 80
骑马部队攻击	骑乘ツノウマ的任意二人	威力 70

技能

主要借鉴了《幻水Ⅱ》的技能系统，战斗胜利或者完成任务都会获得SP（skill point），角色可以在驻扎地内学习技能提升自身能力。

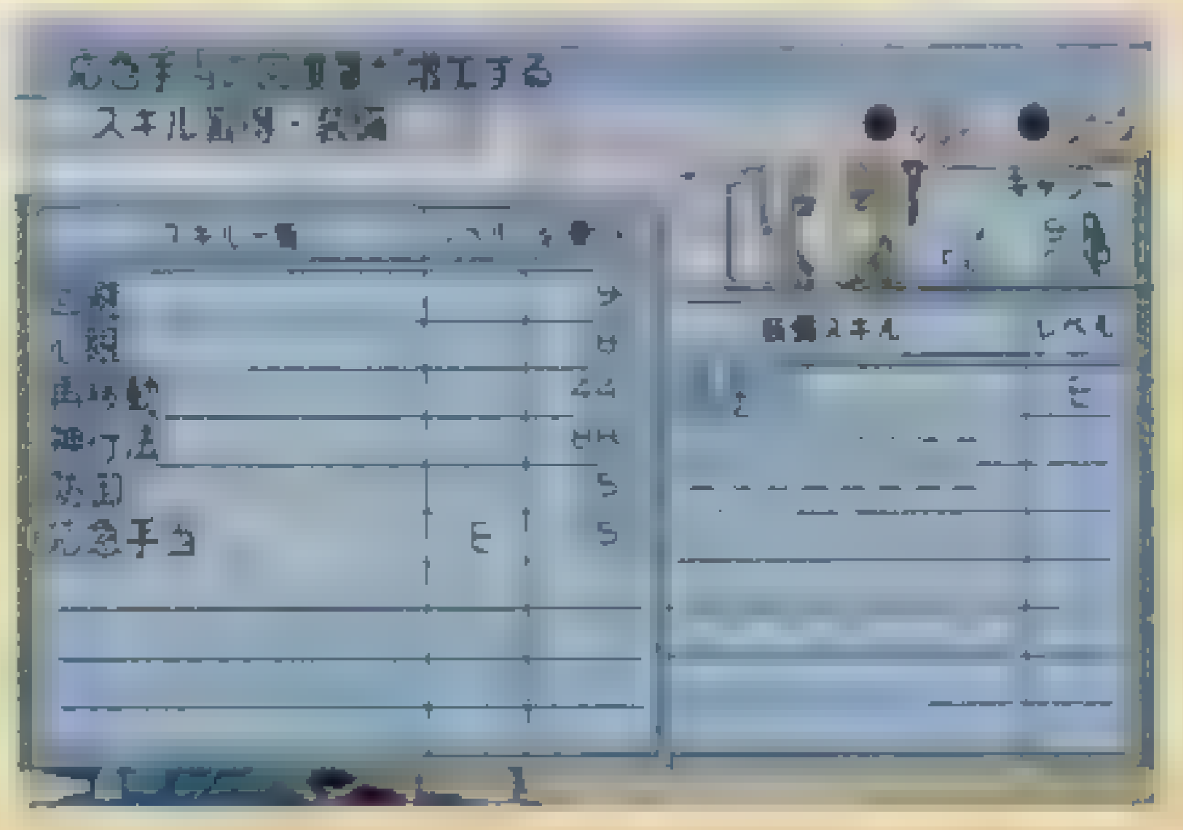
1.所有技能的顶级都是S级，但只有完成一定的剧情技能的级别才能上升。

2.每个角色提升技能等级需要的SP是不一样的。

3.每个角色最多能装备8个技能。

4.技能可以替换，但是部分角色有固定技能，是无法替换的。

5 特殊角色有特殊的技能，其他角色无法习得。



反击	受到敌人攻击后一定几率进行反击 很实用的技能
パリング	一定几率反弹敌人的攻击
カウンター	回避敌人攻击后一定几率进行反击
スピニング	弓箭、飞行武器一定几率无效化
クラッシュ	一定几率破防 +unbalance 效果
狙击	弓箭、飞行武器会心一击率上升
スウィング	增加攻击次数

盾防御	敌人正面攻击一定几率完全防御
铠防御	装备重铠防具时降低直接攻击时受到的伤害
火魔法	类似系列游戏中使用火の纹章的效果
水魔法	类似系列游戏中使用水の纹章的效果
风魔法	类似系列游戏中使用风の纹章的效果
雷魔法	类似系列游戏中使用雷の纹章的效果
土魔法	类似系列游戏中使用土の纹章的效果
罚魔法	类似《幻水Ⅳ》中使用罚の纹章的效果

集中	缩短咏唱魔法需要的时间，魔法使必备技能
命中	提高物理攻击命中率，一定概率防御技能无效
回避	提高对物理攻击回避率
クリティカル	提升会心一击出现的几率
心眼	提升敌人从侧面、背面攻击时的回避率和反击率
底力	角色濒死状态时一定几率恢复 HP
再移动	角色行动完毕后 按照"移动力－移动过的距离"的剩余量可以再移动
神行法	移动力 +1
ジャンプ	跳跃力 +1
防御	一定几率减少 50% 物理攻击的伤害
ナルシー	攻击时"华丽地"追加伤害（蔷薇二人组专有技能）
盗む	偷窃时成功率上升
トレジャーハント	扩大金属探测器能够探测到宝物的范围
真神行法	扩大能够移动的范围
治疗	扩大"治疗"的范围
应急手当	用自己的 HP 为代价，为范围内的己方角色回复 HP
应援	提升范围内角色的防御力

同伴

108 名各色各样的同伴一直是"《幻水》系列"的重要卖点，虽然本作无法享受收集108星的快乐，但仍有57名同伴可以加入。

1.加入同伴分为剧情加入、完成任务加入、继承4代记录、二周目加入这四种。

2.继承4代记录可以让4代主角加入。而游戏二周目的时候才可以让接委托的MM ララクル加入（超强^^）。

剧情自动加入角色

1.アンダルク 游戏开始时的同伴

2 セネカ 游戏开始时的同伴

3.アカギ 经过剧情"オベル王宫にて"后自动加入

4 ミズキ 经过剧情"オベル王宫にて"后自动加入

5 キカ 经过剧情"オベル王宫にて"后自动加入

6.フレア 离开オベル王国时加入

7 トリスタン 离开オベル王国时加入

8 ダイリー 港町メルセト战胜商人的剧情战斗胜利后，出城再进入一次后加入

9 エマ 港町メルセト战胜商人的剧情战斗胜利后，出城再进入一次后加入

10.グレッチェン 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

11.アクセル 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

12 キャリー 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

13.ミレイ 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

14 ジェレミー 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

15.アメリア 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

16 ウェンデル 从港町メルセト回到エルイール要塞迹发生剧情后自动加入

17.コルセリア 研究所剧情中自动加入

18.クーブ テラナー平原的剧情后自动加入

19 シメオン 剧情中边境の町ハルナ保护シメオン战斗胜利后自动加入

20.フレデリカ 国境の小さな村战斗前自动加入

21 ホ ラ 国境の小さな村战斗中自动加入

22 ジュエル 国境の小さな村战斗中自动加入

23 セルマ 国境の小さな村战斗中自动加入

24.リノ・エン・クルデス 从皇都グラスカ撤出的战斗中作为增援登场，战斗结束后加入

25 オルネラ 皇都グラスカ撤出的战斗结束后加入

26 バスク 皇都グラスカ撤出的战斗结束后加入

27.ロジェ 皇都グラスカ撤出战让主角上去和他对话后加入

其他情况加入角色

28.リタ 接受"阵取りゲームしよっ！"任务。之后去ラズリル，先去道具屋的掘出物中买个"烈火の阵の玉"在尊话中找到リタ对话。在战斗中取胜就可以了（胜利条件为火属性阵地比雷属性多。）

29 パブロ 第一次出オベル王国后去ミドルポート找到パブロ和他对话后加入

30 マキシン 接受"手纸を届けてください"任务，去庵之小岛发生剧情后加入。

31.ルネ 接受"わたしと宝探ししませんか"任务，去无人岛与她对话后展开寻宝活动后加入。

32.シグルド コランバルの废墟之战后回海贼岛后加入（火、水之日才会出现，与ダリオ、ナレオ是二选一，但经过一段时间后再访问还是可以收全的）

33 ハーヴェイ 同シグルド

34.ダリオ コランバルの废墟之战后回海贼岛后加入（风、土之日才会出现）

35.ナレオ 同ダリオ

36.エーシン 第一次出オベル王国后去至第二次コランバルの废墟之战后去ナナル岛和他对话后加入。(水之日才会出现)

37.セドリック 接受任务"食い逃げ犯を捕まえろ"，去メルセト的港口，发生小型战斗。取得胜利后加入

（推荐派遣一人一开始就向右走到小船上直接制压逃跑点，另外需要注意不能打死セドリック）

38.レイチェル 同セドリック

39 ラインバッハ 接受任务"心の友よ"，在ミドルポート找女交谈后用买来的盐换取せっけん，之后找オベル王国的一位大叔谈话后得到黑蝶贝，接着去ラズリル骑士团找若之男用黑蝶贝换取光るたま，在剧情发展到テラナー平原，进入平原后会触发战斗 胜利之后入手[illegible]之[illegible]饰，最后在回ミドルポート的宿屋[illegible]

[illegible]シャルルマーニュ 同ラインバッハ

幻梦狂想曲 TIPS 主角キリル因为在第三章亲眼目睹父亲变为怪物，因此攻击所有鱼人都会留下1HP保证对方不死，这种情况在第[illegible]章[illegible]因为剧情解除封印，以后キリル就能亲手杀死怪物了。

其他情况加入角色

41.ミッパ 边境之村出现后去港町メルセト从ラインホルト那里打听消息，然后去テレナー草原单挑ミッパ，取胜后加入

42 ラインホルト 收到ミッパ后去港町メルセト找他交谈后加入

43 ノア 先在港町メルセト打听消息，然后去港口。战斗胜利后加入

44.ナルコル 同ノア

45.チャンボ 同ノア

46.カタリナ 接受任务"伪骑士团を追えその2"后去エルイール要塞发生战斗，取得胜利后加入。

47.ケネス 同カタリナ

48 タル ケネス加入后前往ラズリル，和他交谈后加入

49.ケイト 完成"国境の小さな村"剧情后去ハルナ的里通发生事件，选择"追"战斗胜利后选择"一绪"后加入

50 カール 接受任务"子供たちは归ってこない"后去コランバルの废墟发生战斗，战斗中需要主角和他对话，只要保证他不死，战斗胜利后就可加入

51.ジーン 完成任务"5色の辉石"拿到土水火风雷五种"かけら"，然后后去ハルナ酒馆和她对话选择第一项后加入。(战斗中各种属性的"エレメント"有很小的几率掉落相同属性的"かけら")

52.エウ 接受任务"药草を取ってきてください"后去テラナー平原的自由战斗点打カズラー，从它身上打出3个カズラーの根，然后去オベル王国和他交谈后加入。

特殊同伴

53.幻想水浒传Ⅳ主角 去オベル王宫找リノ王得到四代主角在无人岛的消息后，去无人岛的海岸帮助四代主角，战斗胜利后加入

54.スノウ 幻想水浒传Ⅳ的主角加入后，去ラズリル的里通，战斗过后即可加入（继承幻想水浒传Ⅳ中全108星集齐的记录）

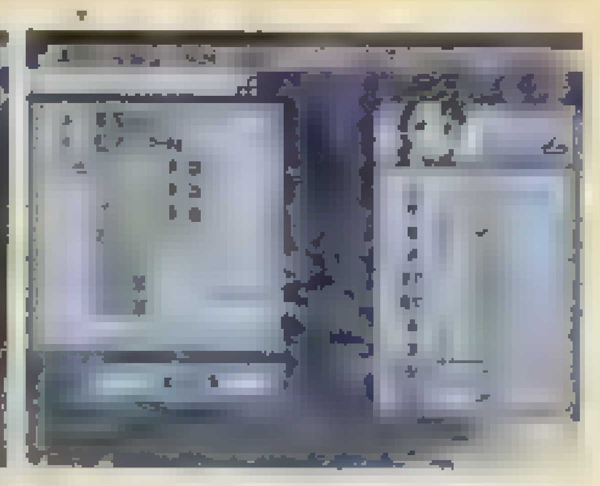
55.ラクル 二周目游戏进行到三年后的ミドルポート时自动加入

此外，佣兵队长、赤佣兵、青佣兵、黄佣兵的加入方法如下：

委托等级达到S后并且チ-ブ 商会的经营状况最高后(方法就是不用接X商会的任务，只去完成无人岛上チブ 商会的任务)，最后只要完成S级任务"果たし状"后加入。







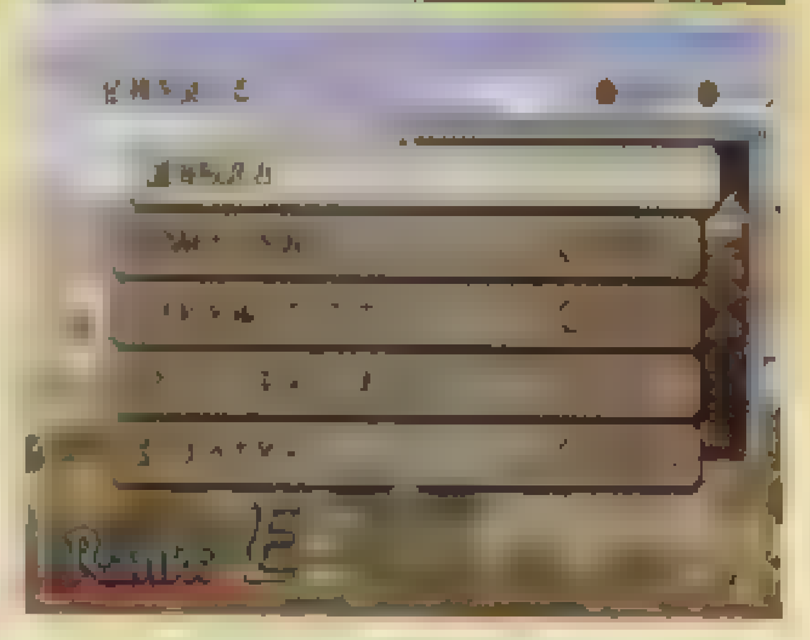
任务模式

《幻水Ⅳ》有108星收集任务，本作虽然没能再现正传的全员集合，但仍有收集同伴的要素，这就是在ミドルポート町的クエストギルド处接受任务。任务也是从E级到S级逐渐增长，完成固定的任务数后RANK就会提升，就可以接更高级的任务了。

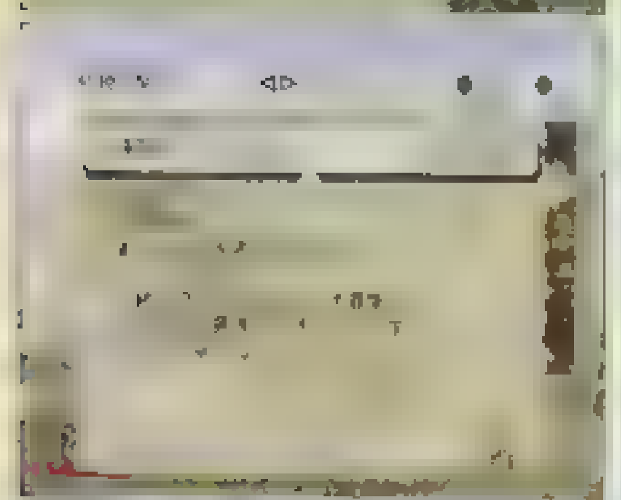
E级任务

任务名称	期限	入手物品	备注
ふきふき退治	5日	300ポッチ、0スキルポイント	游戏必须进行的任务
海贼退治	10日	1500ポッチ、200スキルポイント	力10以上的角色均可
伪骑士团を追え!	无限期	3000ポッチ、500スキルポイント	ナ・ナル岛上听到关于ミドルポート的传闻
阵取りゲームしよっ!	无限期	1500ポッチ、1000スキルポイント	与リタ比赛。
手纸を届けてください	无限期	1000ポッチ、300スキルポイント	去庵の小岛给神秘女性送信，マキシン加入
わたしと宝探ししませんか?	无限期	1000ポッチ、500スキルポイント	去无人岛与ルネ一起寻宝
ねずみ大发生	10日	2000ポッチ、300スキルポイント	只能派遣チャンボ、ナルクル、ノア去
アルバイト募集	10日	1000ポッチ、400スキルポイント	派谁去都可以
仕入れをお愿い	无限期	3000ポッチ、500スキルポイン	可以让ノア去テラナー平原的怪物身上盗取
サバを仕入れたい	无限期	1000ポッチ、200スキルポイント、サバの味噌煮	ネイ岛的掘出物
特效药がほしい	无限期	2000ポッチ、800スキルポイント、おくすり	购买7个特效药
毛皮のマントを仕入れて欲しい	30日	3000ポッチ、200スキルポイント	去ネイ岛的道具屋购买5个毛皮のマント
家庭教师募集	20日	1000ポッチ、400スキルポイント、太古の魔导书	技15以上、魔18以上的角色均可
馆の大扫除	15日	3000ポッチ、300スキルポイント	派遣速20以上的角色
猫を探してください	5日	1000ポッチ、300スキルポイント	派遣避10以上、运10以上的角色
店番をお愿いします	5日	1200ポッチ、500スキルポイント	派遣魔12以上的角色
娘を探してください	5日	1000ポッチ、250スキルポイント	派遣避10以上、运10以上的角色
巨大鸟の羽をとってきて	60日	1200ポッチ、200スキルポイント	テラナー平原的怪物オストリッチ会掉落









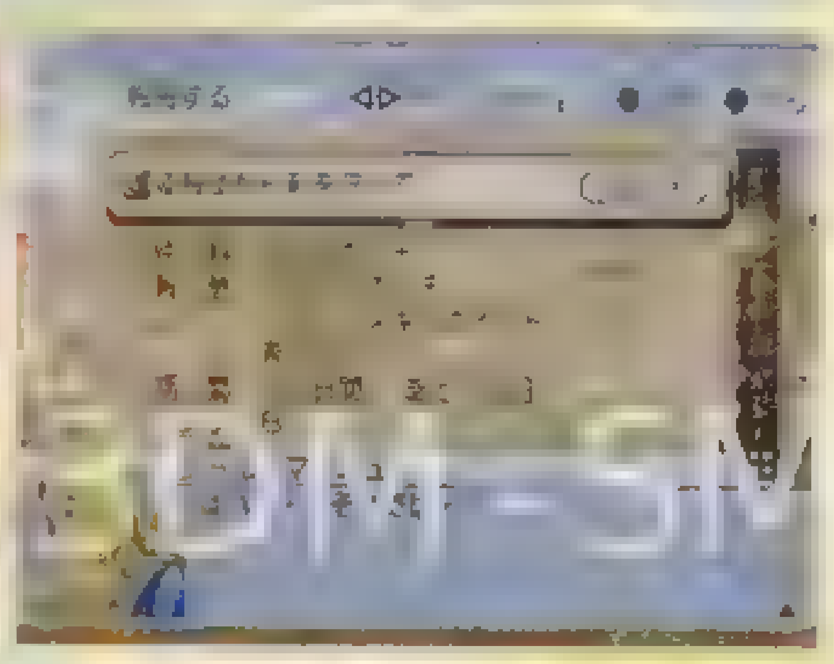


D级任务

任务名称	期限	入手アイテム	备注
究极の食材を求めこ	60日	2500ポッチ、800スキルポイント、花まんじゅう	可从テラナー平原的怪物カズラー身上盗取
鱼の化け物を退治してくれ!	15日	1500ポッチ、1000スキルポイント	派遣攻击力80以上的角色
药草をとってきてください	无限期	1500ポッチ、1000スキルポイント	可从テラナー平原的怪物カズラー身上盗取，任务完成后ユウ加入
心の友よ	无限期	8000ポッチ、800スキルポイント	先向用盐在ミドルポート的妇女处交换到せっけん，再到オベル王国从おばさん处换得黑蝶贝，利用黑蝶贝从ラズリル的若い男处得到光るたま，最后来到テラナー平原会发生抢劫事件。全部完成后回到ミドルポート的宿屋将蔷薇の胸饰り交给ラインバッハ。任务完成后ラインバッハ、シャルルマーニュ加入。
食い逃げ犯を捕まえろ!	无限期	8000ポッチ、400スキルポイント	在メルセト港口发生事件，完成后セドリック、レイチェル加入
うちの看板商品に…	无限期	1500ポッチ、500スキルポイント	无人岛的海岸与怪物战斗后获得。
ローブ持ってきて	无限期	1200ポッチ、300スキルポイント	ミドルポート处买3个ローブ
カズラーの种をとっきて	60日	4500ポッチ、600スキルポイント	可从テラナー平原的怪物カズラー身上盗取
うちの店を宣传して欲しい	30日	2500ポッチ、300スキルポイント	技12以上、运12以上
无人岛への届け物	无限期	2000ポッチ、600スキルポイント	去无人岛找商人风の男对话即可
サバの味噌煮を超えろ!	30日	4000ポッチ、500スキルポイント	ネイ岛的掘出物买10匹カツオ
ブロンズ勋章を见てみたい!	无限期	1000ポッチ、500スキルポイント	国境の小さな村找尊话て男，给他看C级勋章ブロンズ勋章即可。
イルヤ岛の复兴に力を贷してください	15日	3000ポッチ、300スキルポイント	派遣HP110以上、力20以上的角色
あの味が忘れられない…	20日	1500ポッチ、400スキルポイント	ラズリル有卖
イルヤに咲く花	30日	3000ポッチ、800スキルポイン	边境の町ハルナ的掘出物可以买到ワンピース
メルセト夜の见回り募集	20日	4000ポッチ、100スキルポイント、ツノウマ（铠）	派遣HP150以上、力20以上的角色
オベル遗迹调查	30日	2000ポッチ、300スキルポイント	在遗迹第三层可以挖掘到古代のコイン 具体位置随机而定

C级任务

任务名称	期限	入手アイテム	备注
伪骑士团を追え!～その2	无限期	5000ポッチ、1000スキルポイント	接到任务后去エルイール要塞发生剧情，事件完成后カタリナ、ケネス加入
输送团护卫	10日	2500ポッチ、400スキルポイント	派遣防御力70以上角色
积荷を取り返してくれ!!	10日	4000ポッチ、800スキルポイント	派遣攻击力80以上的角色
幸せの石をとってきて	无限期	2500ポッチ、800スキルポイント	ミドーの浅濑挖掘可找到
店番数orの大お手伝い	15日	5000ポッチ、1200スキルポイント	派遣力15以上、魔15以上的角色
温泉まんじゅう	8日	3000ポッチ、1300スキルポイント、まんじゅう	派遣运15以上的角色
夜の密输船团	20日	6000ポッチ、800スキルポイント	派遣力20以上、魔20以上的角色



幻梦狂想曲 TIPS/2 除了剧情战斗外，其他战斗（如：オベ 遗迹里的战斗、任务模式中的派遣战斗）中敌人的等级是由队员的平均等级而改变。平均等级越高，遇到的敌人等级就越高。

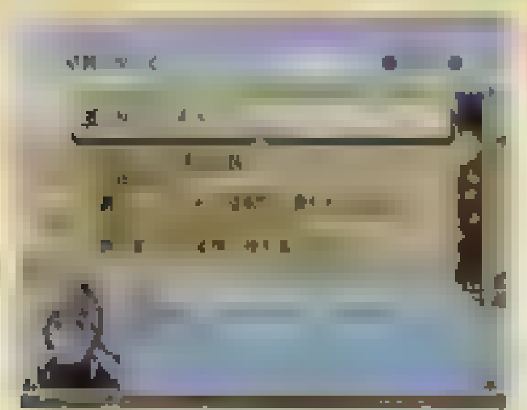
任务名称	期限	入手アイテム	备注
お色气大作战	20日	4500ポッチ、600スキルポイント	派遣美女（不是美少女）角色即可
シルバー勋章を见てみたい!	无限期	2000ポッチ、800スキルポイント	国境の小さな村与尊话で男の子对话，物品里有B级勋章シルバー勋章即可
カエルの革が欲しいの	无限期	1000ポッチ、500スキルポイント、ポンテージスーツ	在ミドーの浅濑出没的敌人身上可以盗取很多カエルの革，盗取3个即可
训练に付き合ってくれ	18日	3000ポッチ、800スキルポイント	派遣装备枪技能，力25以上、技20以上的角色
子供の热が下がらないんです	25日	4000ポッチ、800スキルポイント	从水の精のかけら身上盗取
お兄ちゃんにお礼がしたい	30日	1000ポッチ、1000スキルポイント、サラダ	从雷の精のかけら身上盗取
青いカズラーの花	无限期	5000ポッチ、800スキルポイント	接受此任务后获得ザスタ草原的情报，打倒里面的怪物カズラー即可获得
オベル遗迹调查～その2	30日	5000ポッチ、600スキルポイント	遗迹第四层可以挖掘到古代の纸きれを
新メニュー开发	无限期	4000ポッチ、800スキルポイント	遗迹第四层宝箱可得到いにしえのレシピ
究极の食材を求めて～その2	30日	3500ポッチ、800スキルポイント	遗迹第六层与龙族战斗后可得到龙肉
品物をすり替えろ!	15日	2000ポッチ、800スキルポイント	具体数值尚未明确，Lv31的ケイト可以达成

B级任务

任务名称	期限	入手アイテム	备注
新メニュー开发～その2	60日	5000ポッチ、1000スキルポイント、リッチオムレツ	テラナー平原出现的怪物オストリッチ身上掉落
新メニュー开发～その3	60日	5000ポッチ、1200スキルポイント、いにしえのランチ	ザスタ草原出现的怪物ホーンドコング身上掉落
子供たちが归ってこない!?	无限期	10000ポッチ、500スキルポイント	コランバルの废墟里帮助カール保护孩子，主角与カール对话可以让其在战斗结束后加入。
カズラーを倒してください	无限期	5000ポッチ、1200スキルポイント	ラズリル市内打倒カズラー即可
ゴールド勋章を见てみたい!	无限期	4000ポッチ、1000スキルポイント	国境の小さな村与尊话で男の子对话，物品里有A级勋章ゴールド勋章即可（不要装备起来）
醉っ払いを追い返せ!	30日	4000ポッチ、500スキルポイント	具体数值尚未明确，Lv33的ミレイ可以达成此任务。
巨大蟹の甲罗が欲しいの	无限期	1500ポッチ、500スキルポイント、オウガブレス	可以在ミドーの浅濑的怪物メタルクラブ身上盗取。
盗贼团から町を守って	20日	8000ポッチ、1000スキルポイント、青イワドリ	目前具体数值尚未明确，仅知Lv32的グレッチエン可以达成此任务。
训练に付き合ってくれ～その2	18日	6000ポッチ、1000スキルポイント	拥有大剑技能，其他数值尚未明确，但Lv27的セルマ可以达成此任务。
代理で行ってくれない?	无限期	4500ポッチ、1000スキルポイント	到ミドルポート的地下间道内发生战斗情节
海贼退治～その2	20日	8000ポッチ、1000スキルポイント	具体数值尚未明确，但使用Ⅳ代主角可以轻松达成任务
ダイヤの辉きは…	无限期	8500ポッチ、600スキルポイント	物品ダイヤモンド在ミドーの浅濑挖掘可得到，另外遗オベル遗迹第5层的宝箱内也有，第6层也有可能挖掘出来
オベル遗迹调查～その3	30日	8000ポッチ、900スキルポイント	遗迹第5层挖掘出古代の食器即可
究极の食材を求めて～特别编·火	30日	5000ポッチ、1000スキルポイント、烈火のまんじゅう	遗迹第6层内烈火之间里打败烈火龙会掉落
究极の食材を求めて～特别编·水	30日	5000ポッチ、1000スキルポイント、流水のまんじゅう	遗迹第6层内流水之间里打败流水龙会掉落
究极の食材を求めて～特别编·风	30日	5000ポッチ、1000スキルポイント、旋风のまんじゅう	遗迹第6层内旋风之间里打败旋风龙会掉落
究极の食材を求めて～特别编·雷	30日	5000ポッチ、1000スキルポイント、雷鸣のまんじゅう	遗迹第6层内雷鸣之间里打败雷鸣龙会掉落
究极の食材を求めて～特别编·土	30日	5000ポッチ、1000スキルポイント、大地のまんじゅう	遗迹第6层内大地之间里打败大地龙会掉落






A级任务

任务名称	期限	入手アイテム	备注
五色の辉石	无限期	5000ポッチ、1000スキルポイント	收集齐5种精灵のかけら后到ハルナ的酒场与ジーン对话，ジーン加入。
袭击指令X	无限期	10000ポッチ、1000スキルポイント	去无人岛与商人风の男对话
もっとすごい勋章を见てみたい!!	无限期	8000ポッチ、1200スキルポイント	国境の小さな村与尊话で男の子对话，物品里有战斗S级评价物品即可（不要装备起来）
ダイヤモンドが欲しいの	无限期	2000ポッチ、500スキルポイント、ビーナスの铠	ミドーの浅濑内可以挖掘出来或者到遗迹5层打ゴーレム怪物掉落
训练に付き合ってくれ～その3	18日	10000ポッチ、1500スキルポイント	拥有仗技能、具体数值尚未明确，但Lv36的ロジェ可达成此任务
潜入! コランバルの废墟	20日	7000ポッチ、1000スキルポイント	具体数值尚未明确，但Lv34的アメリア可达成此任务
オベル遗迹调查～その4	30日	10000ポッチ、1000スキルポイント、	第二次进入遗迹第5层内挖掘可得到古代の指轮
新作まんじゅうが食べたい	30日	5000ポッチ、800スキルポイント	イリヤ岛可购买到

S级任务

任务名称	期限	入手アイテム	备注
光り辉く白银の石	30日	20000ポッチ、100スキルポイント	ミドーの浅濑内可挖掘出プラチナ
龙のウロコが欲しいの	无限期	3000ポッチ、500スキルポイント、雕沙门の铠	遗迹地下6层龙系敌人有一定几率掉落龙のウロコ
オベル遗迹调查～その5	30日	15000ポッチ、1200スキルポイント、アルジェの人形	第二次进入遗迹第6层内挖掘可得到古代の剑



此外，当チーブー商会达到繁荣阶段的时候，就会出现任务“果たし状”。战斗胜利后，四名佣兵加入。

战斗评价

游戏中每场战斗结束后系统自动会作出一个战略等级评定，最低等级为C，最高为S，C A级所获得的奖励道具固定，但战斗如果获得S级评定，则系统会赠送高级装备品。

S级评定取得办法目前没有绝对定论，不过从雨滴的多次战斗中可以得出以下经验：

1.敌我双方等级不要相差太大，战斗中多使用背后攻击等有利己方的攻击方式。

2.战斗前看仔细敌人的属性，根据敌人的属性制定出战阵容，多使用属性阵，把对自己有利的属性阵连接起来。

3.不要进行多余的行动浪费时间，速战速决，多培养些攻击范围广的角色。

4.保持己方队员的HP，不要有人在战场中撤退。

S级评定获得物品一览表

战斗地区	入手物品	战斗地区	入手物品
昔、ラズリルという街で	-	港町メルセト	商人の羽帽子
ミドルポート冲	心の友の船首像	カレルロン研究所	さびた齿车
夜の海	海贼スティールの盾	テラナー平原	枯れ草のアミュレット
ラズリル里通り	ラズリル骑士の证	ザスタ草原	草で编んだ勋章
ミドルポートの地下间道	大魔术师の眼镜	边境の町ハルナ	シメオンの魔道书
地下间道·隐し通路	大魔术师のローブ	国境の小さな村	雫のイヤリング
海贼岛	エドガーのマント	ミドーの浅濑	王家の盾
エルイール要塞	老人の像	皇都グラスカ	グラスカの门
无人岛	チーブー商会会员证	グラスカ宫殿内	皇王の指轮
コランバルの废墟	豪华な首饰り	长老派秘密施设	イスカスの腕轮

オベル遗迹

本作惟一的隐藏要素，多个任务的达成都需要进入遗迹深处。

1.オベル遗迹可以无限进入，但在遗迹与怪物战斗时角色也会死亡。
2 オベル遗迹的宝箱千万不要错过，里面很可能是高级任务里委托寻找的道具，而且遗迹内可以挖掘出许多珍贵道具。
3.オベル遗迹共有6层，第一次只能进入前5层，必须等待剧情发展后才能发生情节进入第6层。
4.オベル遗迹每层有3种敌人的随机配置，因为第5层要求全灭敌人，而里面的石怪能力十分强劲，因此敌人的站位十分重要。
5 オベル遗迹的探索过程中如果退出，那下一次探索要从第1层重新开始。

幻梦狂想曲 TIPS 同伴在战斗中会死亡 低级别的同伴被高级别的敌人打败时，死亡率非常高，但出现[illegible]（如[illegible]ルセリア）

流程攻略

第1章　往昔的ラズリル

ラズリル里通り（战斗一）

敌方角色 ふさふさ×2

我方角色 地元の少年、高贵な少年

胜利条件 我方角色消灭任意一个小怪物ふさふさ

失败条件 我方全灭

攻略要点 完全没有难度，供熟悉系统之用，注意集中攻击就可以了



ラズリル里通り（战斗二）

敌方角色 ふさふさ×10 风のエレメント×1

我方角色 地元の少年、高贵な少年、ウォルター、キリル、セネカ、アンダルク

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 增援4名角色，战斗依然很简单，注意不要孤军奋战。

虽然没有写明是谁，不过熟悉《幻水Ⅳ》作的朋友都应该清楚这两个小孩是谁吧？从对话中，大家隐约知道街道的深处隐藏着恐怖的黑影……虽然主角父亲劝阻，但两个不知天高地厚的小孩仍然一味往前冲。幸好，黑影其实只是能说人话的濒死怪物，大家从它口中大概了解到纹章炮与海贼有关。

第2章　海上での邂逅

时光匆匆，转眼3年，キリル一直跟着父亲追查纹章炮的事情，经过仔细查访，众人来到了繁华的ミドルポート市，从商人口中得知当地领主持有纹章炮。但显然人家不愿意告诉我们这些来路不明的人，把大家赶出了城堡。但皇天不负苦心人，刚到码头就碰到了海贼ハーヴェイ，他听到主角的遭遇后很快就答应带众人去寻找有纹章炮的海贼スティール。刚出航没多久却遇到了シグルド的阻挠……战斗虽然胜利了，但是スティール却忽然冒出来捣乱，还好关键时刻海上的正义者エドガ出手赶走了那个碍眼的家伙。于是主角一行人跟着エドガ一来到了他们的根据地海贼岛。听到主角父亲ウォルター的叙述，显然エドガ也动心起来，海贼岛众人决定联合起来调查纹章炮。

ミドルポート沖

敌方角色 シグルド（LV4/水）青佣兵、赤佣兵、海贼（弓）、海贼（枪）、海贼（斧）

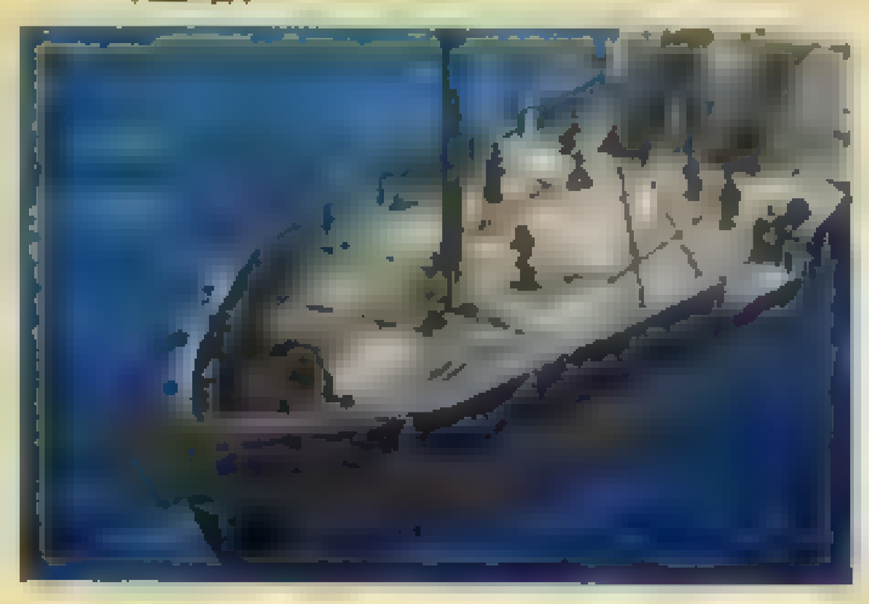
我方角色 ウォルター、キリル、セネカ、アンダルク、ハーヴェイ、海贼×3(NPC)

胜利条件 シグルド击破

失败条件 我方全灭

攻略要点 建议事先可以买些火の阵の玉让主角主攻，注意3个NPC的回复，若他们过关后都存活可得到“必杀の腕轮”。

战场宝箱 ローブ（木箱）、グローブ（木箱）、特效药×3（宝箱）、风の阵の玉×2（宝箱）



第3章　スティールとの决战

夜の海（上半场）

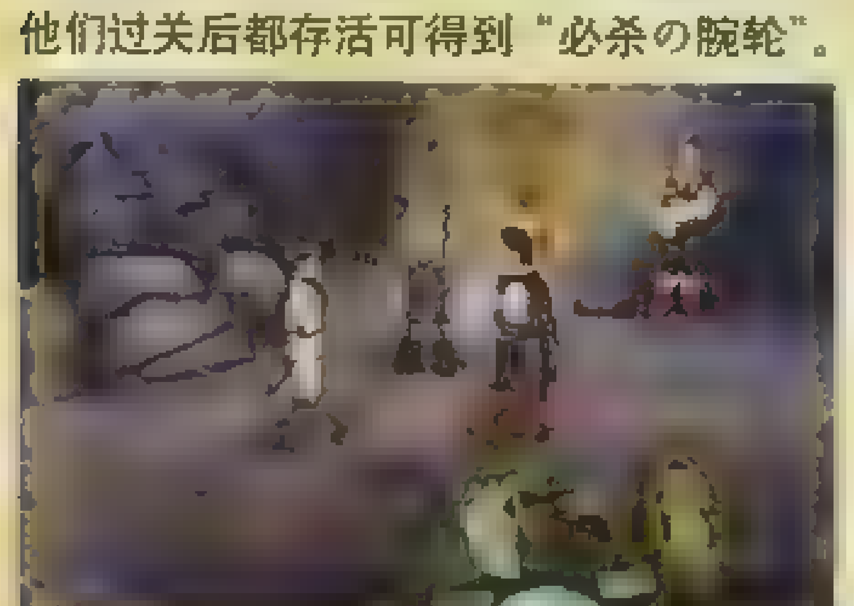
敌方角色 海贼（斧）×4、海贼（枪）、海贼（弓）

我方角色 キリル、ウォルター、アンダルク、エドガー、ブランド、ペック、海贼（NPC）×2

胜利条件 我方任意同伴到达纹章炮附近指定地点

失败条件 我方ウォルター被击破

攻略要点 建议事先可以买些火の阵の玉让主角主攻，注意3个NPC的回复，若他们过关后都存活可得到“必杀の腕轮”。



这场简单的战斗却不是战斗的终点，敌人早已料到我方行动，布下埋伏，父亲ウォルター转眼被纹章炮轰成了怪物。关键时刻，エドガ一果断出手保护主角，代价却是在主角眼前亲手结束了父亲的生命……没给主角悲伤的时间，スティール召集海贼再度攻来。

夜の海（下半场）

敌方角色 スティール（LV6/水）、海贼（斧）×3、海贼（枪）×3、海贼（弓）×1

增援：鱼人×1

我方角色 アンダルク、エドガー、ブランド、キリル、ペック、海贼×2

胜利条件 击破スティール外所有敌人

失败条件 我方キリル、ペック被击破

攻略要点 注意キリル和ペック都不会移动，后期增援的鱼人对他们会造成巨大威胁，所以其他角色不宜冒进。目前的能力击破BOSS比较困难，而且BOSS还会中级雷魔法。权益之计不要去招惹他。

第4章　3年后

战斗过后，憔悴成怒的スティール不愿意面对失败，使用纹章炮让双方两败俱伤。而寄宿在スティール身上的罚之纹章觉察到主人即将身亡，转向寄宿在了ブランド的手上……

3年之后又3年，当年的主角已经成长为一位英俊少年，父亲的死以及纹章炮的威力在他心中留下了阴影，对父亲的愧疚让他决定追查到底！

ラズリル里通り

敌方角色 ふさふさ×6、雷のエレメント×1、火のエレメント×1

我方角色 アンダルク、キリル

胜利条件 敌人全灭

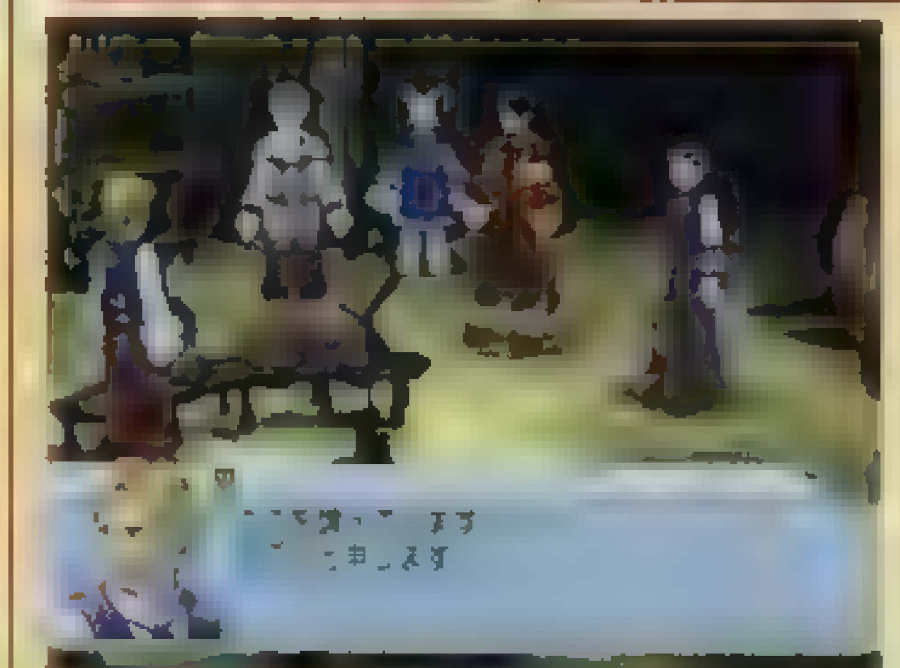
失败条件 我方全灭

攻略要点 只有两个人，虽然敌人不强，但切记不可单打独斗。地图上个两个精灵球可以最后再打，活用他们的轨迹就会省很多道具。

这场有点莫名其妙的战斗结束后，キリル才知道原来是セネカ在ミドルポート市接受的委托，在依旧繁华的ミドルポート市内，众人打听到世界上都流传着关于纹章炮的传闻，ウオルター就是闻讯从赤月帝国特地赶来研究的……但到达ミドルポート市后，キリル得知一名叫イスカス的商人有相关信息，但这个奸商得知主角不愿意出钱购买纹章炮后，提供了一个可能的情报源让主角一行前往调查。



第5章　ミドルポートの地下间道



敌方角色 鬼ガエル×7、イビルバットト×8、土のエレメント×2

增援：鬼ガエル×1、イビルバット×2

我方角色 アンダルク、キリル、セネカ、任一角色

胜利条件 任一角色到达指定地点

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战地形比较复杂，推荐打破右上方的石头一路杀出去，只要有同伴到达目的地就可过关。

战场宝箱 レザーアーマー（宝箱）、水の封印球（宝箱）

地下坑道的最深处，居住着前作的魔法师バブロ，他表示他的师傅在这里曾经制造过纹章炮，那是一个被称为“巨大树”的生物，它的果实就是炮弹。但他的师傅现已不在人世，他只是在这里研究理论而已。当问及其师傅（4代的地然星）的事情时，他告知主角一行：他的师傅已经不在人世了 并表示这里现在只是单纯的理论研究点而已罢了……临走时，キリル发现了一根奇怪的树枝……

第6章　邪眼

敌方角色 骷髅兵（弓）×3、骷髅兵（剑）×2、骷髅兵（拳）×1、骷髅兵（弓）×1、イビルバット×3

增援：骷髅兵（剑）×2

我方角色 アンダルク、キリル、セネカ、任一角色

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本关地形比较宽阔，容易遭到敌人围攻，因此请协团作战，保护好己方势力。打开宝箱后敌人会增援1人，不要派遣能力弱的角色去开。

战场宝箱 火の阵の玉×3（宝箱）、サラダ×5（宝箱）

主角与イスカス交谈，发现他对树枝很感兴趣，并邀请主角一行做自己的护卫，自己亲自去一趟，但再次到达时却发现研究室空无一人，使魔鸟却感应到一条秘密通道，在通道的尽头，那个曾经把主角父亲怪物化的纹章炮再次出现在众人眼前，一阵轰响过后，随主角一行人而来的商人再次被怪物化，唤起了主角曾经的痛苦回忆……但为了确认再次回到洞穴后，イスカス、纹章炮、两个怪物化的工人都失去了踪影。



第7章　海贼たちの岛

敌方角色 ロジェ（LV9/风）、长老派兵士（剑）×2、长老派兵士（枪）×3、长老派兵士（弓）×2、长老派兵士（杖）×1 水のエレメント×1、风のエレメント×1、

增援　长老派兵士（剑）×1、长老派兵士（枪）×1、长老派兵士（弓）×1

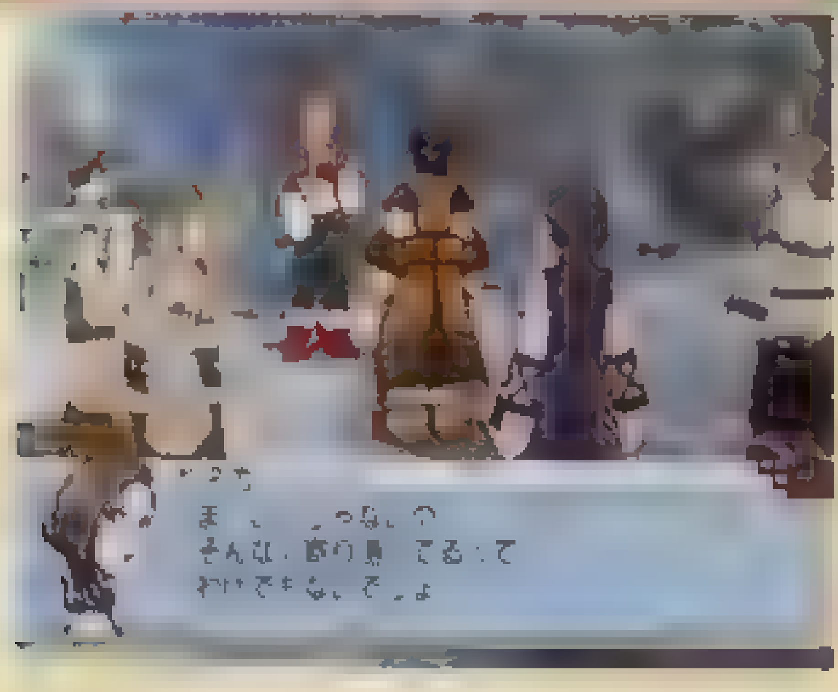
我方角色 アンダルク、キリル、セネカ、任一角色、ダリオ、キカ、ナレオ

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方キカ、ナレオ被击破

攻略要点 我方角色被分为两块，左边活用风のエレメント的地形效果可以确保

幻梦狂想曲 TIPS 4 二周目游戏，除了能够收到强力同伴ラ ルタ，系统还自动保留了玩家一周目游戏时的所有道具、技能点及金钱，但武器级别和技能级别需要从头升起。



キカ、ナレオ的安全，然后让大部队慢慢上移汇合，再一举歼灭BOSS，长老派士兵都随身带着有利于自己的阵の玉，因此我方最好也有充足的准备。

战场宝箱 アイアンメイル（宝箱）

出城后，遇到了海贼ダリオ，寒暄之后发现タリオ也是在打听纹章炮残骸的情报，虽然以前曾存在的巨大树型纹章炮被人破坏了（这属于4代剧情），但世界上仍有残留。タリオ随后邀请大家到海贼岛，岛上有不少关于纹章炮的情报，而且还收集了不少纹章炮的残部件……但赶到海贼岛的时候，却发现这里一片狼籍，显然是给人偷袭了。

第8章 オベル王宫にて

战斗结束后，キカ对主角一行出手相助十分感谢，虽然胜利了，但海贼岛一直以来收集的小型纹章炮和各种零部件却被入侵的敌人悉数掠夺。同时她还提到袭击海贼岛的士兵并不是クールーク的正式军队，于是キカ决定前往オベル寻求帮助。到达目的地オベル王国后，キカ简单的向国王リノ・エン・クルデス说明情况，了解到事态复杂后，国王派遣了ミスギ和アカギ两位忍者协助调查。



第9章 战いの迹地

敌方角色 バスク（LV10/火）、队长×1、クールーク兵（弓）×4（、クールーク兵（剑）×4、クールーク兵（杖）×2、クールーク兵（枪）×2

我方角色 可出击8人



胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战没有什么难点，只需要注意拿仗的士兵有攻击范围很广的火魔法，HP低于50需要及时补充，另外队长有2次移动，攻击力也不弱，能力弱的角色要注意别在他的攻击范围内。

战场宝箱 ウイングメイル（宝箱）

皇国与岛国之间虽然签定了停战协议，但エルイール要塞却有大批的守备军在等着大家，众人与守卫的バスク发生争执，只好展开战斗。结束后忍者ミスギ和アカギ为了要将这个情况报告给国王，因此暂时脱离的队伍，而主角决定继续深入皇国内部调查纹章炮。

第10章 运命の町メルセト

コランバルの废墟

敌方角色 あやしい男（LV12/火）、せっかちな男（LV12/土）、怒りっぽい男（LV12/水）、盗贼（斧）×4、盗贼（弓）×2、盗贼（枪）×4、风のエレメント×1

我方角色 可出击8人

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战十分轻松，需要注意的是在西边过桥后的宝箱，不要忘记拿，3个小BOSS能力一般，但经验值很多。

战场宝箱 烈火の阵の玉×3（宝箱）

路过コランバル废墟的时候，在这里出没的盗贼盗窃的过程正好让主角撞上，因此双方展开了战斗。跨过废墟后就来到城市港町メルセト，虽然这里风景宜人，但没想一进城门就被主角遇到一桩惨剧：一个有权势的贵族商人正要殴打一个小男孩，然后女主角コルセリア终于出场出面制止贵族商人的举动，但一个弱质女子又怎会是他们的对手，关键时刻，还是只有我们キリル出马

港町メルセト

敌方角色 商人（LV15/火）海贼（斧）×3、海贼（弓）×3、海贼（枪）×5 增援：海贼（弓）×2、海贼（斧）×2

我方角色 可出击6人

胜利条件 击破商人

失败条件 我方全灭

攻略要点 我方又被分成了两组，对战斗很不利。要小心应付，接近商人后敌人增援4个。

战场宝箱 ツノウマの封印球（宝箱）

战斗结束后，恶贼落荒而逃。原来恶贼是为了那个跟袋鼠似的坐骑。但虽然打退了商人，但是被残害的生命还是回不来了……



第11章 再会



敌方角色 ロジェ（LV16/风）、鱼人×10、长老派兵士（枪）×1、长老派兵士（剑）×1、长老派兵士（弓）×1

增援：鱼人×2

我方角色 可出击6人

增援：ミスギ、アカギ

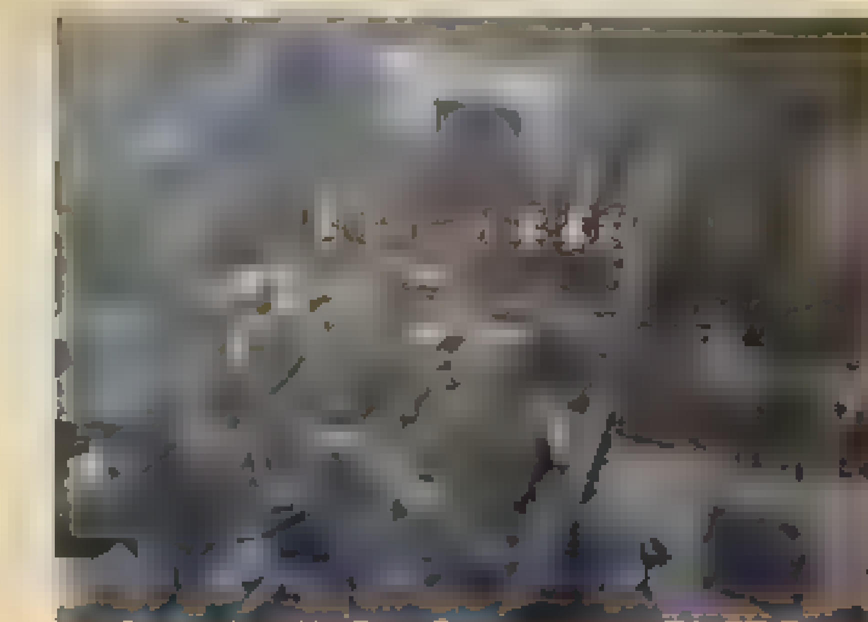
胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

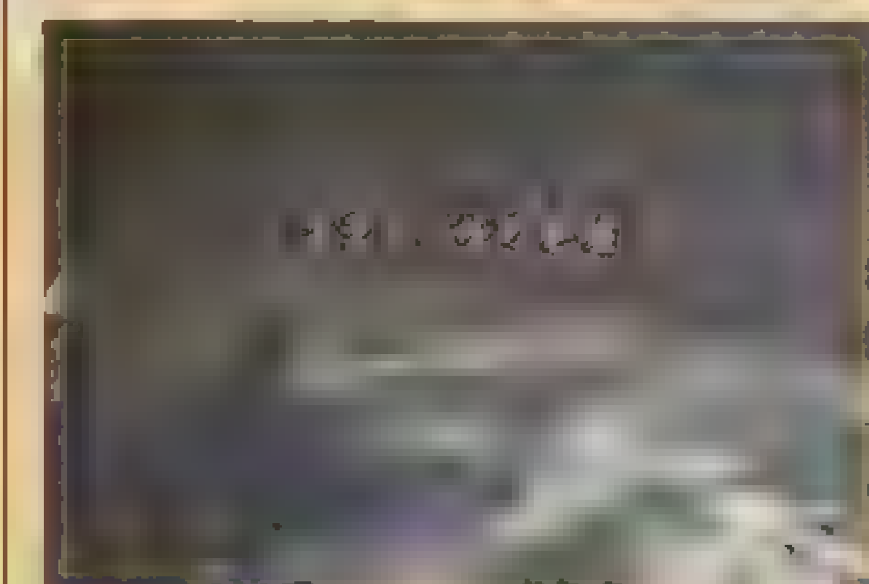
攻略要点 此战难度在地形方面，没有"跳跃"技能的角色移动起来大受限制，ロジェ会中级火魔法，注意回复。

战场宝箱 ウイングメイル（宝箱）、风の封印球（宝箱）

出城后，キリル忽然问起两位随从他的母亲是怎样的人，却得到含糊的回答，调查进行的差不多了，于是キリル决定通过エルイール要塞返回群岛区域，当众人来到要塞迹的时候，却意外地发现了当天带领袭击海贼岛的ロジェ……而ロジェ身边多了一群怪异的生物，与当初キリル的父亲异化后的怪物一样，难道……



第12章 カレルロンへ



敌方角色 マルティン（LV18/火）、副队长×1、クールーク兵（剑）×4、クールーク兵（枪）×3、クールーク兵（弓）×3、クールーク兵（杖）×1、水のエレメント×1

增援1 クールーク兵×3

增援2：クールーク兵×3

增援3：クールーク兵×3

增援4：クールーク兵×3

我方角色 可出击8人

胜利条件 击破マルティン

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战的目的是打败マルティン，因此最好不要与士兵过多纠缠，直接把关键人物宰了就好，毕竟这次的增援实在太多了。マルティン是火属性，而且防御力和攻击力都很高，能够二次移动。

战场宝箱 星のピアス（宝箱）

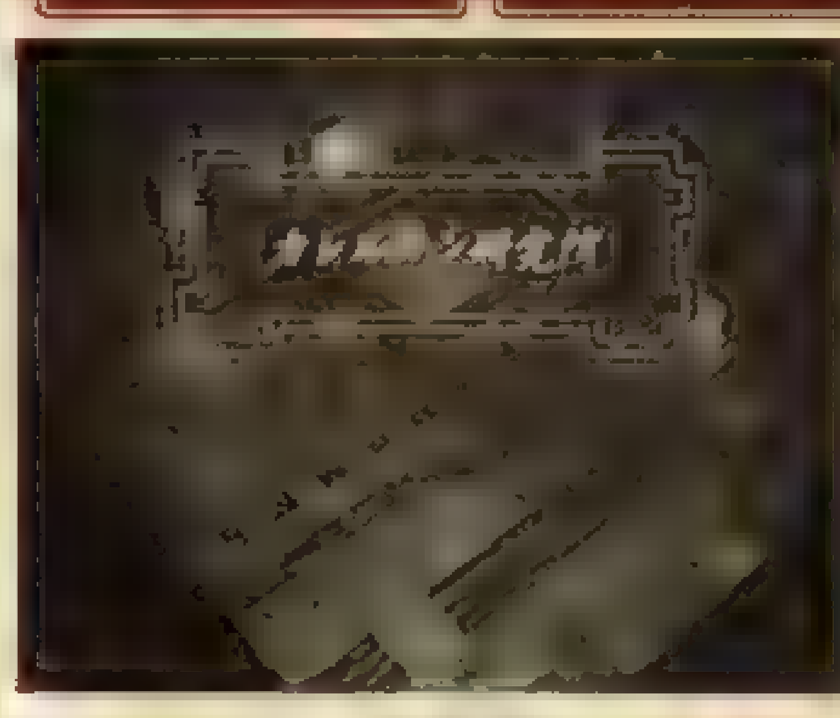
废墟之中再次看见了无良商人イスカス，他神秘地告诉主角在附近的研究所里有纹章炮的消息，但在前往研究所的路途中，キリル不幸遇到了敌人的截击……

实际上，大家都被イスカス骗了，イスカス故意让主角一行前往重兵设防的研究室区域，企图借刀杀人，而研究室里根本就什么都没有。

皇国内，バスク向姐姐オルネラ请求在エルイール要塞多设置一点兵力，却遇上マルティン战败而归，众人言辞中透露出イスカス实际上为皇国效力，但除了オルネラ外，其他人对他的行为都有所不满。



第13章 研究所にて



カレルロン研究所（上半场）

敌方角色 鱼人×9、雷のエレメント×2

增援1：鱼人×4

增援2：鱼人×3

我方角色 可出击6人，キリル、コルセリア强制出场

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本关地图多是狭长道路，注意不要让大部队卡住无法前进。

战场宝箱 忍の手甲（宝箱）

カレルロン研究所（下半场）

敌方角色 ロジェ（LV24/风）、长老派兵士（剑）×1、长老派兵士（弓）×1、长老派兵士（杖）×1、鱼人×8 增援1：鱼人×4 后无限增援：鱼人×2

我方角色 可出击6人，キリル、コルセリア强制出场

胜利条件 击破ロジェ

幻梦狂想曲 TIPS 5 游戏里面的同伴可以算是拳术师ララクル，给她装备加闪避的防具，然后装备カウンター技能，只要她能够闪避敌人的直接攻击，必定进行反击。但这个规则同样适用于敌人的骷髅兵（拳），因此在探索遗迹时请不要让命中太低的角色直接攻击骷髅兵（拳）。



失败条件 我方全灭

攻略要点 本场战斗比上一场棘手多了，而且是连续战斗，所以事先必须准备好充足的道具作补给。ロジェ本身会风属性的大魔法，身边的士兵会雷属性中级魔法，不要停留在他们的魔法范围内。最好配合合体攻击一举把ロジェ歼灭！

战场宝箱 旋风のローブ（宝箱）

打败了不知从哪里冒出来的ロジェ，众人才以为可以松一口气，没想到イスカス忽然出现，同时挟持了コルセリア的母亲，而コルセリア的母亲与イスカス之间似乎还有着某些关系，最后，看在我们经历了两场大战的份上，イスカス要挟着コルセリア的母亲离开了研究所，没人知道他这么做的目的是什么……

第14章 手がかりを求めて

テラナー平原

敌方角色 赏金稼ぎ（LV26/雷）、佣兵队长、青佣兵、黄佣兵、赤佣兵、盗贼（斧）×6、盗贼（弓）×3、风のエレメント×1

增援：盗贼×4

我方角色 可出击8人

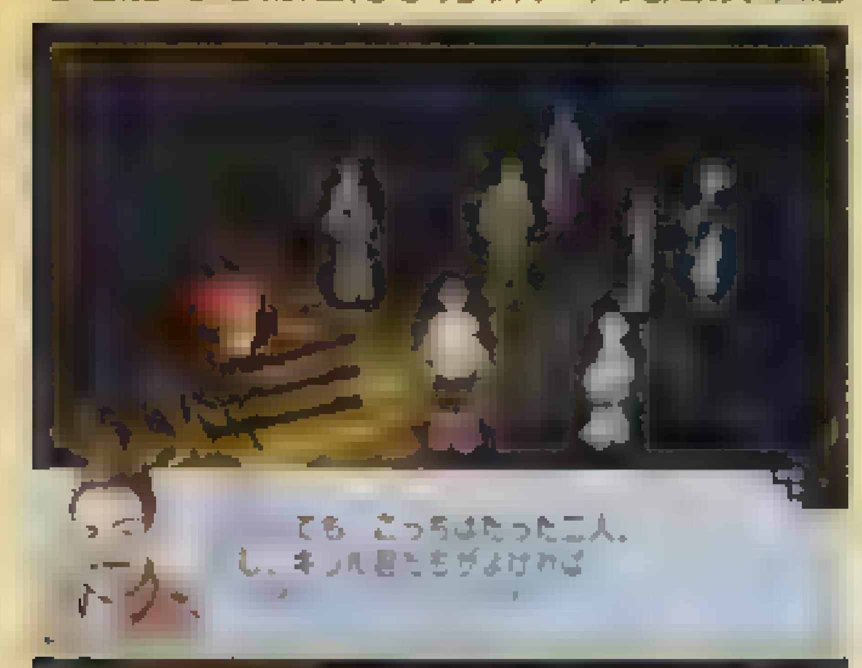
胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战的佣兵队长会火魔法小心即可，赏金稼ぎ敏捷度很高，尽量派命中率高的角色出战。



キリル对无法帮助コルセリア感到愧疚，晚上，大家野外露宿的时候对被纹章炮辐射的怪物进行了分析，毕竟是纹章炮的辐射造成的，应该有把这些鱼人还原的办法……众人于是又回到港町メルセト打听消息，从一位老婆婆的口中得知，这里有名的魔道士シメオン出现在ハルナ边境村，或许能从他身上得到什么情报，抱着这样的想法，キリル决定去找他问一下，但在经过テラナー平原的时候，一群不怀好意的家伙守在平原上活捉キリル绑架了皇女。战斗结束，但天色已晚，于是大家在附近过夜，晚上，一直在背后跟踪大家的人终于被セネカ和アンダルク发现，原来他们是父亲以前的同事ハインズ和クーブ，经过交谈后，两人决定跟随キリル一起探查纹章炮的消息。



第15章 边境の町ハルナ

敌方角色 副队长（LV26/风）、クールーク兵（杖）×2、クールーク兵（枪）×2、クールーク兵（剑）×4、クールーク兵（弓）×5

增援：クールーク兵×4、副队长（LV27 雷）

我方角色 可出击8人、シメオン（NPC）

胜利条件 敌人全灭

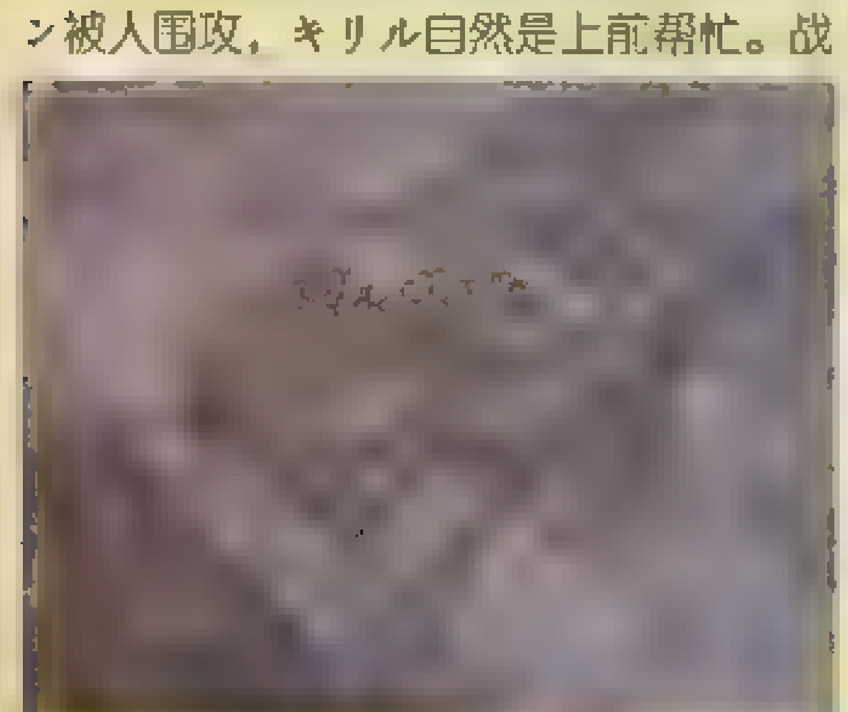
失败条件 击破シメオン／我方全灭

攻略要点 本战的难点在于保护NPCシメオン不死，但敌人过多不适宜单枪匹马杀入敌阵，推荐使用己方弓箭手利用地形优势狙击威胁Cシメオン的3个敌人。

战场宝箱 忍び服（宝箱）

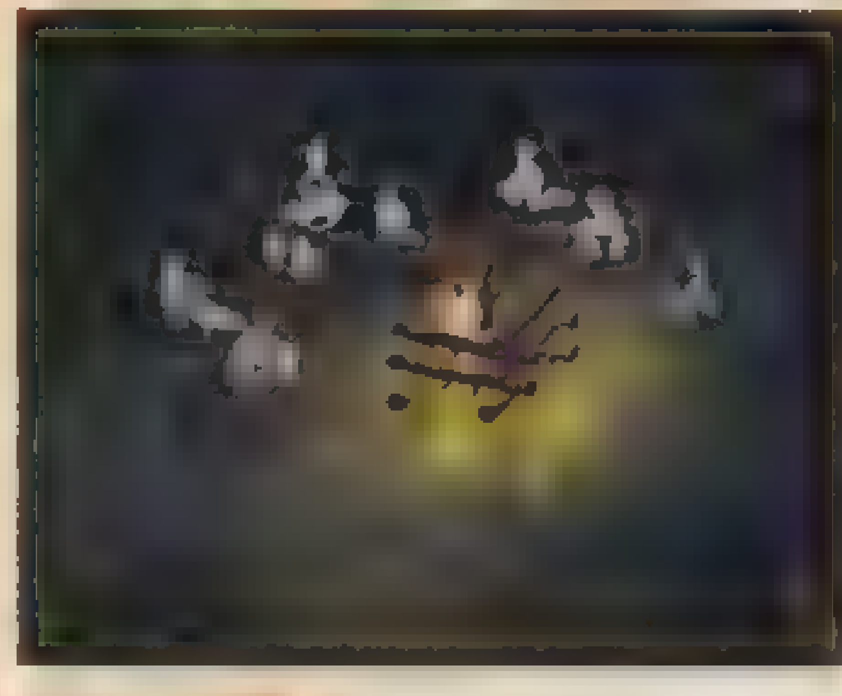


进村就发现那个有名的魔道士シメオン被人围攻，キリル自然是上前帮忙。战斗胜利后オルネラ登场，本来打算大开杀戒的她看到コルセリア后立刻转换了态度，原来コルセリア就是皇国的皇女……而コルセリア也澄清了キリル并非什么绑架皇女的坏人。但关于纹章炮的调查却陷入了瓶颈，千辛万苦找到的魔道士シメオン并不清楚关于纹章炮的消息，不过他表示可以协助众人探查……



入夜，ハインズ和クーブ悄悄的商讨什么，好奇的コルセリア偷听发现，原来他们正在商讨绑架自己的计划，虽然クーブ不怎么赞成，但阻止不了ハインズ。而他们也发现了偷听的コルセリア，关键时刻，コルセリア拿出身为皇女的气势，一番言论打消了ハインズ的念头……

第16章 国境の小さな村



敌方角色 副队长（LV29/火）、クールーク兵（杖）×1、クールーク兵（枪）×5、クールーク兵（剑）×2、クールーク兵（弓）×1

增援1：クールーク兵×3

增援2：クールーク兵（弓）×3

增援3：队长（骑乘状态）×1、クールーク兵（骑乘状态）×2

我方角色 可出击7人，キリル强制出战 增援 ボーラ、ジュエル、セルマ

胜利条件 破坏所有纹章炮

失败条件 我方全灭

攻略要点 纹章炮所在地形偏高，可以利用增援的骑鸟状态的ボーラ、ジュエル先打掉离主角比较近的两个纹章炮，然后大部队层层推进消灭其他纹章炮。

战场宝箱 シルバーメイル（宝箱）、大地の封印球（宝箱）

赤月和皇国之间向来不合，不过目前两国处于停战阶段，但在边界上皇国依然设置了大量的纹章炮兵器，一行人在这样的气氛下来到了国境小村，发现了弓箭手フレデリカ，原来她也是赤月帝国的人，不过她对ハインズ的"赤月帝国军人"身分很不友好，当キリル向她提出破坏纹章炮的时候，得到了这位女性的赞同。消灭了纹章炮后，大家才知道原来フレデリカ的村子就是被原赤月帝国军人烧毁的……

第17章 怒りの矛先

ミドーの浅瀬

敌方角色 マルティン（LV32/火）、副队长（LV29/雷）クールーク兵（枪）×5、クールーク兵（剑）×3、クールーク兵（弓）×2、クールーク兵（杖）×3

增援1：クールーク兵×3

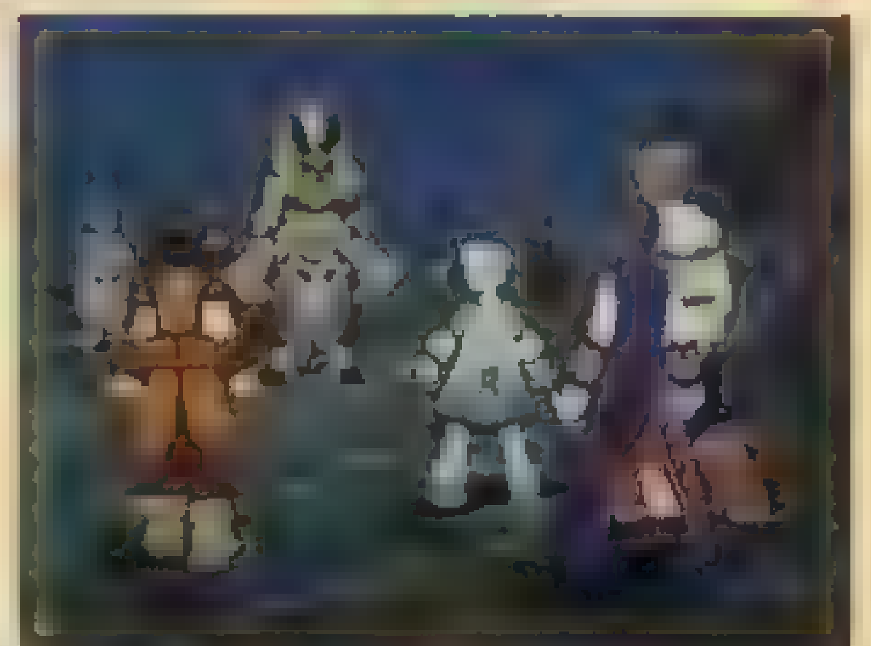
增援2：队长（LV30/水）、クールーク兵×2

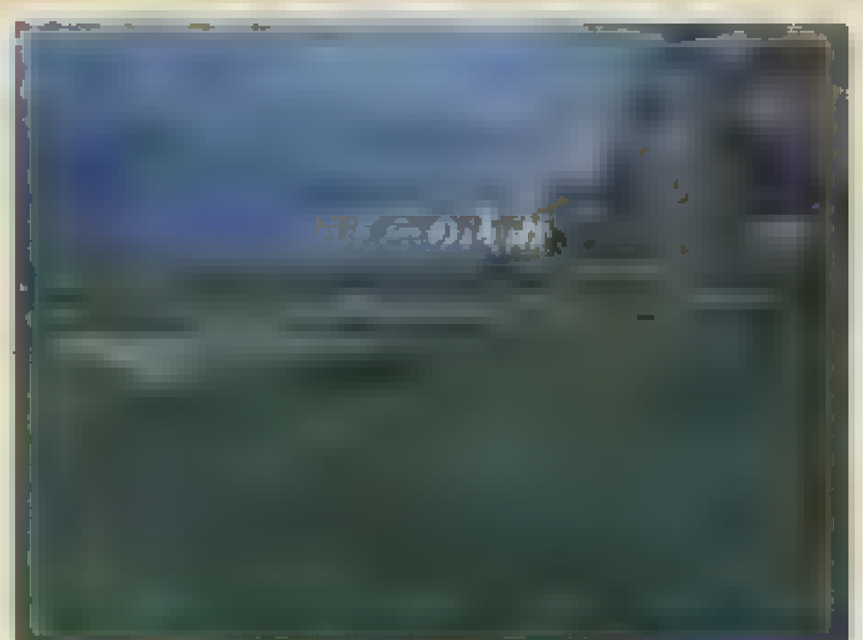
我方角色 可出击8人，キリル、コルセリア强制出战

胜利条件 击破マルティン外所有敌人

失败条件 我方キリル、コルセリア被击破

攻略要点 本关失败条件是キリル、コルセリア被击破，因此需要小心保护コル





セリア，因为是浅滩，因此地形90%以上都是水属性，可以善加利用这点打击敌人。战斗结束后还有一场キリル与マルティン的单挑战，注意属性的话很轻松就能击破。

キリル决定前往皇国的首都进行调查，而ハインズ也因为同自己的目的一致而继续同行，但一行人到了ミドーの浅濑处时却发现マルティン早以步下重兵等待。虽然コルセリア一再向自己的父亲マルティン申辩キリル不是坏人，但固执的マルティン却一点也不听从女儿的辩解，挥刀冲向キリル……但即使被打败，マルティン仍不相信自己的女儿，执意回到皇宫。在这里，邪恶的商人イスカス这次把纹章炮对准了他……

第18章 皇都グラスカ

敌方角色 ロジェ（LV32/风）、鱼人×8、クールーク兵（剑）×3、クールーク兵（枪）×5、クールーク兵（杖）×2

增援1：クールーク兵（杖）×2、鱼人×5

增援2：长老派兵士（杖）×2

我方角色 可出击8人，キリル、コルセリア强制出战

增援：リノ・エン・クルデス、オルネラ、バスク、オベル兵×2

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战打破城门口会发生ロジェ被イスカス遗弃的事件，然后他就躲到角落里什么都不作 乘这个机会可以把其他敌人都消灭干净，然后让主角说得之。后增援的两个杖使会高级魔法，咏唱速度也很快，优先考虑把他们杀了。

虽然主角一行人赶到了王宫，但仍然没有能够阻止商人的行动，皇宫内充斥着异化后的怪物，无奈众人只得暂时离开了宫廷，出门却发现两个军官阻挡，还好コルセリア关键时候发挥了自己的魄力，一



幻梦狂想曲TIPS 6： 标题画面中的背景图片是随机的，每次进入标题画面都会随机出现一个游戏中的剧情动画背景，目前已出现的场景一共有[illegible]种

声呵斥把军官唬愣了，拉着主角逃跑，但终究人算不如天算，面对满城的怪物，众人只得拿起武器。击退长老派之后，一条与普通鱼人外形略有不同的鱼人接近コルセリア，没人知道他要作什么，但看着他恐怖的模样キリル把他斩落刀下……那条鱼人，正是被怪物化后的マルティン。

“这都是不得已的，不是吗？”面对キリル的自责，コルセリア反而安慰道，不过内心的痛苦却无法压抑……

“原谅我这个不称职的父亲吧……虽然心里很重视你，但我因为国家大事而忽略了你……好好活下去……你的眼睛就好像火之辉石般明亮美丽，不要因为我让它蒙上阴影……现在的我已无法作些什么了，只希望你尽快去宫殿解救你的爷爷……再见了，我的女儿……”使魔把マルティン临终的遗言转述给了コルセリア，面对父亲的嘱咐，大家决定深入皇宫。

第19章 血に染まる宫殿



敌方角色 眼鱼（LV35/水）、长老派兵士（枪）×3、长老派兵士（剑）×2、长老派兵士（弓）×2、长老派兵士（杖）×2、鱼人×2、纹章炮×2

增援1：鱼人×2

增援2：鱼人×4

增援3：鱼人×2

我方角色 可出击6人

胜利条件 击破眼鱼和纹章炮

失败条件 我方全灭

攻略要点 本战推荐使用雷、土属性的角色出战，注意回复此战应该不难。

战场宝箱 混沌の盾（宝箱）

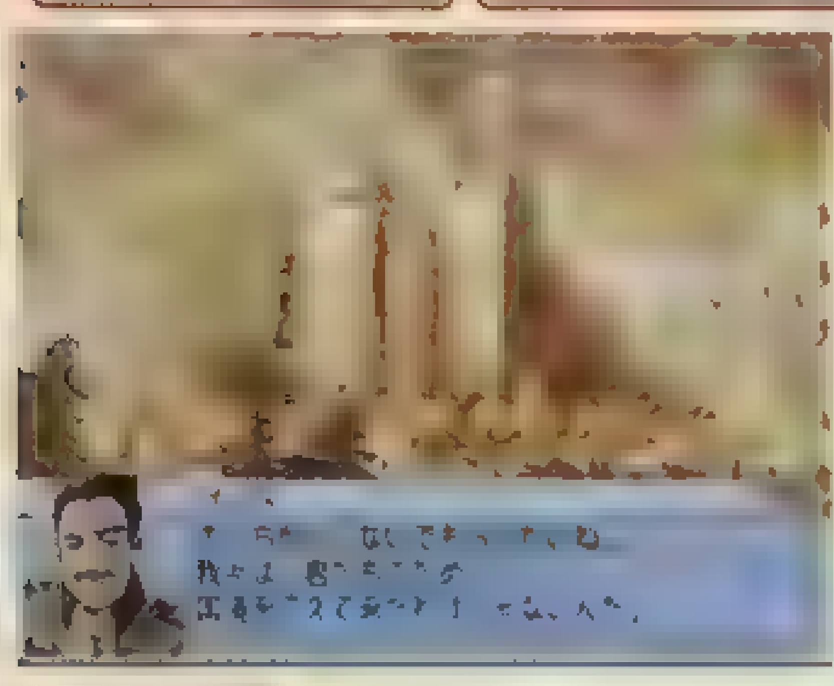
但最终，大家都晚了一步，コルセリア的爷爷也在纹章炮的辐射下变成了鱼人……而这才是第一步，接下来イスカス将宫廷了众多士兵也都变成了鱼人……一场充满悲情的战斗拉开了序幕。带着愤怒和悲伤，众人终于把眼鱼完全破坏消灭，但这仅仅是邪眼本体制作出来了一件兵器而已。看到皇宫变成如此惨状，被爱情迷晕了头的米兰达终于醒悟过来，但为时已晚……

而イスカス和主角的对话中，也流露出和米兰达一起的目的：利用她把コルセリア也拉拢以增加自己的群众威望和信服力。

“皇宫的内部纷争非常复杂，有好人，也有坏人……而普通百姓中也集合各种的人，我，还有你爸爸，你，这就是我们皇族的人不能阻挡的宿命啊，是非对错，这个就要留给我的孙女コルセリア好好判断和分析，也是你的使命。”使魔再次利用自己的能力转述了爷爷的遗言……



第20章 決裂



敌方角色 长老派兵士（枪）×5、长老派兵士（剑）×5、长老派兵士（弓）×3、长老派兵士（杖）×2

增援1：长老派兵士（弓）×4

增援2：长老派兵士×4

增援3：长老派兵士×2

我方角色 可出击10人

胜利条件 敌人全灭

失败条件 我方全灭

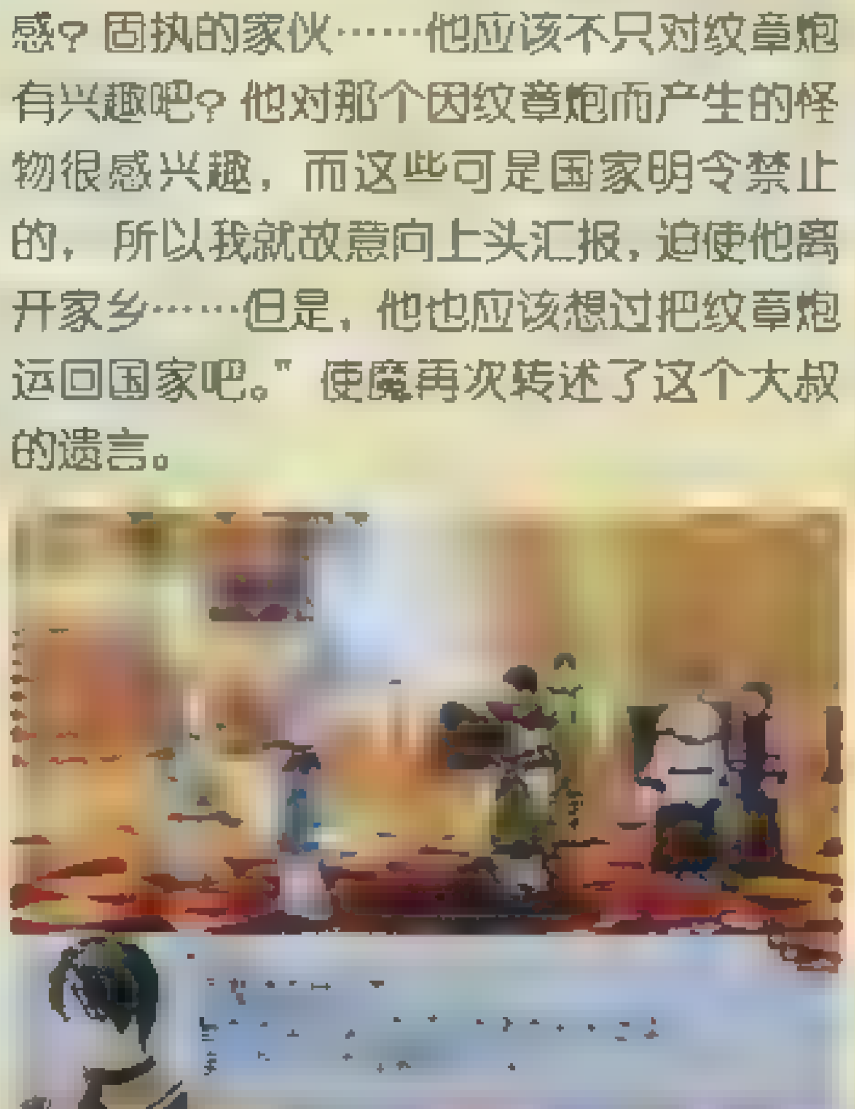
攻略要点 没什么好说的，决战之前的热身大战，注意优先消灭仗兵，他们会大魔法。

战场宝箱 オウガブレス（宝箱）、守护の法衣（宝箱）

或许是对于眼鱼被破坏觉得遗憾，ハインズ突然告诉キリル自己此行的真正目的是夺取纹章炮，同时还试探性的询问キリル是否愿意与自己合作，当然，深受其害的キリル又怎会答应？恼羞成怒的ハインズ忽然污蔑起キリル的父亲，并且扬言クーブ和他也能够把事情作的很完美，却没有料到善良的クーブ更愿意把制造纹章炮的工具“邪眼”完全破坏……

道不同不相为谋，ハインズ决定和大家分道扬镳，可惜他忘记了门口还有很多长老派士兵在候着呢……

“ウォルター究竟从哪里来的正义感？固执的家伙……他应该不只对纹章炮有兴趣吧？他对那个因纹章炮而产生的怪物很感兴趣，而这些可是国家明令禁止的，所以我就故意向上头汇报，迫使他离开家乡……但是，他也应该想过把纹章炮运回国家吧。”使魔再次转述了这个大叔的遗言。



第21章 戦いの果てに



长老派秘密施设（上半场）

敌方角色 イスカス（LV40/雷）、纹章炮×4、长老派兵士（枪）×3、长老派兵士（剑）×3、长老派兵士（弓）×1、长老派兵士（杖）×3

增援1：长老派兵士（弓）×4

增援2：长老派兵士×2

增援3：长老派兵士×4

增援4：长老派兵士（杖）×1

增援5：长老派兵士（杖）×1

增援6：长老派兵士×4

我方角色 可出击10人 キリル强制出击

胜利条件 イスカス击破

失败条件 我方キリル被击破

攻略要点 虽然没有鱼人，但是纹章炮会把士兵变成鱼人，纹章炮辐射到己方角色会有各种状态效果，地图上的大型纹章炮每回合更换属性，与之连接的地形也会更换属性，部分地段需要装备“跳跃”技能才可通过。

战场宝箱 守护の法衣（宝箱）、英雄の铠（宝箱）

长老派秘密施设（下半场）

敌方角色 イスカス（LV40/雷）、鱼人×12

增援1：鱼人×4

增援2：鱼人×6

我方角色 可出击10人 キリル强制出击

胜利条件 イスカス击破

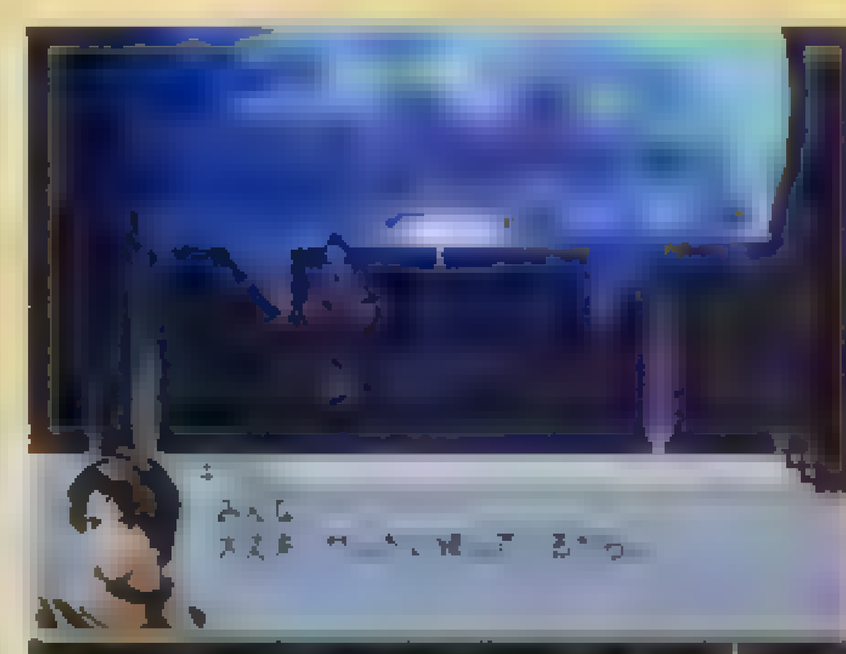
失败条件 我方キリル被击破

攻略要点 怪物化后的イスカス移动范围广，攻击范围广，完全防御纹章攻击和协力攻击，闪避率超高，而且因为是连续作战所以没时间补给。一不小心就给他集体摧残死光光，因此推荐大家把级别练高点再来挑战……

大家都没想在皇国内竟会隐藏如此高科技的秘密基地，看来イスカス蓄谋已久。打败人类形态的イスカス后，米兰达出现在众人眼前，虽然她曾经深爱过イスカス，但家族的仇恨、失去亲人的痛苦让米兰达醒悟过来，怀着复杂的心情刺向イスカス……

“我还不能死！你的女儿也再没有用了！”面对这个最终背叛了自己的女人，イスカス选择了极端的复仇方式——进入ドーム内部，接受邪眼的洗礼，用仇恨把自己转化为一个丑陋庞大的怪物！

但即使这样，胜利永远属于正义的一方，イスカス还是死了，而设施内部也因为战斗而濒临崩塌，这时一向沉默的使魔忽然跑向了ドーム内部，キリル犹豫了一下，但听到父亲的声音后，也紧跟着也冲了进去。



第22章 もうひとつの世界



敌方角色 邪眼

我方角色 キリル

胜利条件 邪眼击破

失败条件 我方キリル被击破

攻略要点 最后一战，但因为与前两战之间没有补给时间，所以请务必准备妥当，到了这个地步，也没有什么好说的了，直接上吧。

在ドーム内部，使魔终于开口，原来她来自异世界，当邪眼在协助纹章炮进行怪物转化时，把异空间的她转到这个世界，因此她能够召唤灵魂，并且听懂灵魂的话语。

“知道你为什么能毫无缺损的进入这个空间吗，キリル？”在使魔的协助下，父亲的身影重新出现在キリル面前。

“因为你身体里流淌的血，有一半是我的。”

“キリル，你愿意和我们一起留在这里吗？”

“不，爸爸，我还要回人间继续生活，我还有想做的事！”

于是，キリル回到了众人面前，帮助大家消灭纹章炮残留下来的隐患，但是，キリル因为有使魔的血统而无法变老，他注定只能孤独的活在世界上。

到此为止，这个故事已经结束了，也许邪眼日后还有可能出现在这个世界上，然后有邪恶的人利用它来制造灾难。但是，始终会有战胜他的人出现……

时间之河依旧在缓慢流动，直到永远……



幻梦狂想曲TIPS 部分高级任务的出现需要完成与之相关的特定任务，例如需要“オベル遗迹调查4”任务出现就必须完成前一个调查任务。如果任务没有出现的时候请检查一下是不是存在没有完成的相关的特定任务。

TALES OF LEGENDIA

テイルズ オブ レジェンディア

Guide Through 透解　文 邪魔天使

神话传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF LEGENDIA	2005年8月25日	日文
无对应周边		指定玩家年龄 全年龄



三期连载终于将《神话传说》的正篇结束了，原本计划将每个角色的角色冒险部分也放上，但发现那将是一件更可怕的事情。说实话，从来没有哪一代《传说》能够像《神话传说》这样有如此丰富深厚的剧本，也没有哪代《传说》能像这一作这样给每个角色都专门做一个副本，专门来讲述他们的故事，估计这样的设定在以后的《传说》也应该很少出现了吧。今年正值《传说》十周年纪念，在本作的后面还有一个十周年纪念作品《深渊传说》，看来我们还会来一次“传说”的感动。不过说实话本作中塞尔怎么都让我想到了《GUNDAM SEED DESTINY》的飞鸟真，因为声优都是铃村健一，都有一个叫史黛拉的女性……(Orz)

第五章　觉醒

第一节

两个星期的时间虽然不能抚平一个人受伤的心，但也能让他从悲伤中冷静下来。在这14天里，塞尔每天都会到史黛拉的墓前去看一下，只是静静地坐在那里，看着那块大理石墓碑。偶尔想回忆起什么，但心中的潜意识却又抑制住他的这种冲动。这一天，按惯例，塞尔再一次来到了史黛拉的墓前，他就一直呆坐在那里，没有想任何事情，连哈莉艾特走到身边了都没发觉。

“对自己而言最重要的人去世了，的确让人感到寂寞啊。”哈莉艾特向墓碑拜祭了之后看着跪坐在地上的塞尔说道，“哈蒂的妈妈死的时候我也有那种感觉，就好像心里面被挖了一个好大的洞一样。”

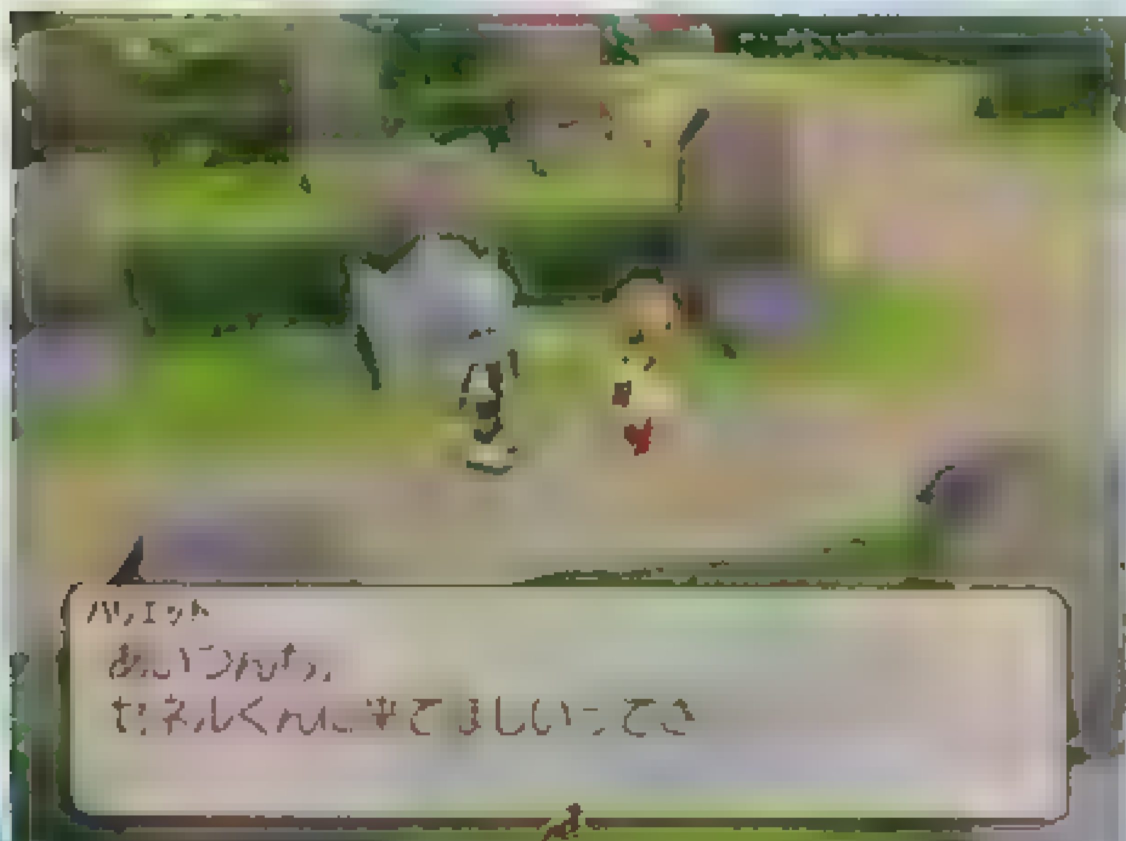
“哈蒂……”

“不过你好歹给我打起精神来吧，你这样抑郁寡欢可是会被史黛拉笑话的哦。”

“呵……也没什么抑郁寡欢啦。”被哈莉艾特这个小孩子指责的塞尔不禁苦笑了一下，没想到自己还要让这一个小孩子来说教。

“好啦，废话这么多干嘛，你赶快去吧。”

“去哪儿？”塞尔问道。



“那家伙叫我来叫你，真是的，居然命令我。”哈莉艾特并不想提那个人的名字，而且对那人支使自己做事也感到很不满。

“你们还没合好吗？听说你跟他没住在一起。”

“那家伙根本就不是我的亲人！对了，你怎么还在这里罗里罗嗦的，快去。”

“好好好，我去就是了。”面对这个任性的小女孩，塞尔也拿她没办法，不过这让自己刚才沉重的心情舒缓了不少。

来到威尔的家里，威尔告诉他原来为了嘉奖那些在与帝国作战中表现卓越的人，圣加德利亚王国授予了他们勋章，而现在那帮家伙都不知道跑哪里去了，所以分发勋章的任务就交给了塞尔。塞尔很快在灯台之街找到了克洛伊、摩西以及诺玛，不过没见到杰伊的影子，就在他准备回威尔的家时发现杰伊鬼鬼祟祟在门口偷听着什么。

“嘘。”杰伊向塞尔示意不要出声。

“你这是偷听，杰伊，你的兴趣真邪恶。”哈莉艾特说道。

“没关系，收集情报可是我的职责啊。”

“不管你职不职责，把勋章拿去。”哈莉艾特才不理杰伊那套，她现在只想把勋章给完了事。

“不要。”杰伊的回答倒还干脆。

“不要也得要！你让我们找了这么久，给我乖乖地收下！”说着哈莉艾特将勋章硬塞到杰伊的手里。

正在这时，诺玛、克洛伊和摩西也进来了，有了诺玛和摩西那两个大嗓门，杰伊再也没有心思偷听了，而听到外面的声音威尔也从房间里走了出来。

“你们能不能安静点，现在可是有客人。”威尔一脸不满地瞪了众人一眼，在他的身后有一个穿着蓝色劲装的中年男子。

“那个人是……”看到那熟悉的装束克洛伊不禁觉得这么奇怪，为什么他会在这里。

“圣加德利亚王国的骑士吧。”杰伊立刻就说出了那个中年男子的来历。

那名圣加德利亚王国骑士的眼神停在了克洛伊身上，一半是惊讶，一半又带有一丝轻视。

“莫非你就是瓦林斯大人的女儿？”骑士向克洛伊问道。

“是。”克洛伊立刻站直了身子向骑士敬了一个礼，从骑士的服饰以及纹章来看，他应该是一名骑士团的团长。

“果然，你干得很漂亮。5年前你的父亲被贼人杀死的时候，我以为瓦林斯家的威光从此就会消失了呢。”骑士的语气还是带有轻视的意味在里面。

“喂，你这么说是不是太过分了？”对于骑士那高高在上的嚣张气焰，塞尔也非常不满，要不是克洛伊示意叫他不要做什么，他早就和这个骑士对峙上了。

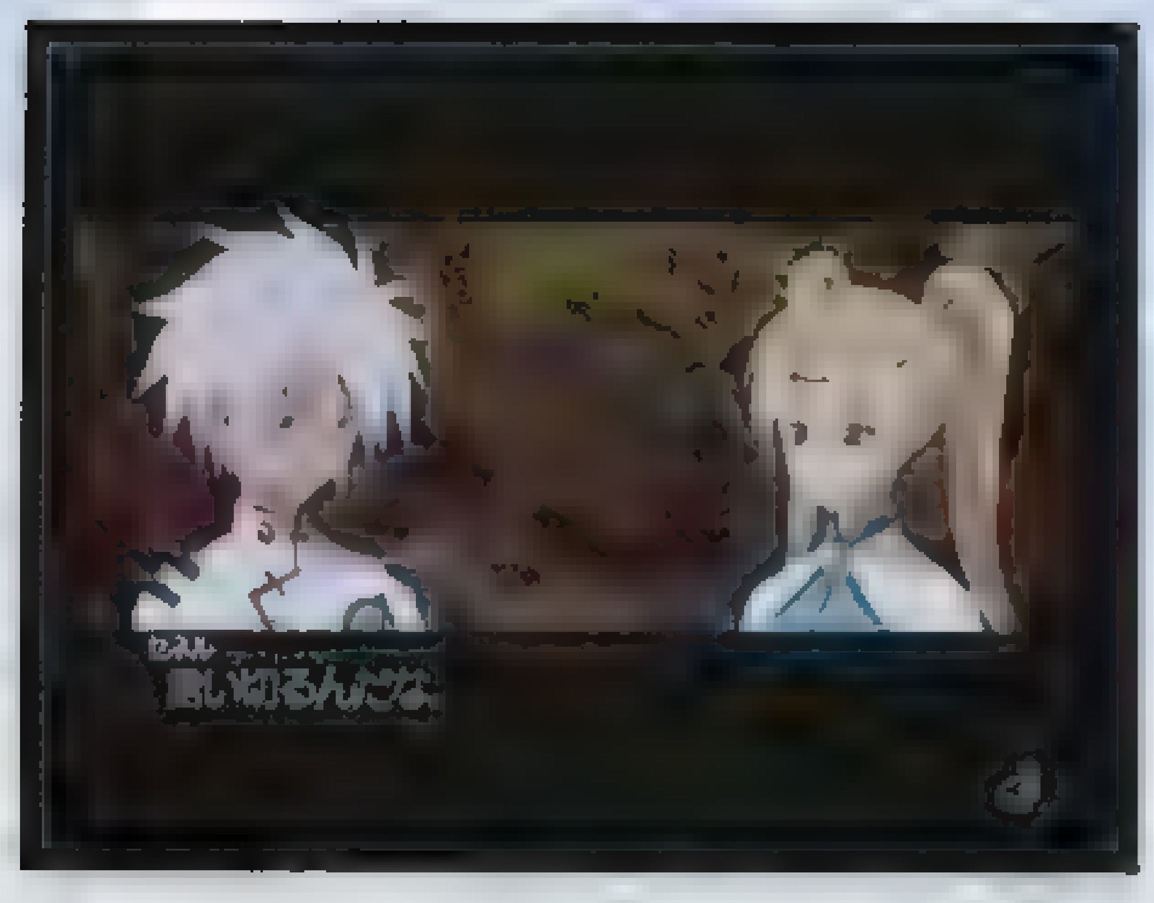
“看来你很好地洗刷了你们家族的污名，真有些意外啊。”

“你不要太得意啊！”这下连诺玛也看不下去了，但那骑士团长却对此毫不理会。

“只要你以后尽忠李国就行，这样总有一天国王陛下会给予你赏赐的。”骑士说了这些话就告辞了，对于这样一个傲慢无礼的家伙虽然大家都很生气，不过大家最关心的还是为什么会有圣加德利亚王国的人出现在威尔的家里，众人将目光都



©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



集中在了威尔身上，希望他给一个合理的解释。

“圣加德利亚王国在这次的巴兹拉夫的事件中取得了与克尔桑德战斗的重要的一环，在战争中现在取得了先机。”

“所以他们就到处宣扬自己战胜国的主张。”杰伊接着威尔的话说道，显然刚才他在门外偷听没有白费力气，“而加德利亚王国的真正目的是遗迹船和雪莉，对吧？”

威尔点头同意了杰伊的话。现在的灯台之街已经不是原来的那个平静的城市了，各国的人都陆陆续续前来这里，不管是骑士、情报人员还是外交官，大家都怀着自己的目的，大家都想得到遗迹船，从而获得牵制他国海上力量的能力，毕竟大家都看到了沧我炮的威力。不管在什么时候，掌握了先进的武器，那么就掌握了主动权，所以能够使用沧我炮的雪莉自然成了各个国家争夺的目标。不过现在所幸的是雪莉在水之民那儿，暂时还没有什么危险。尽管大家在塞尔的面前还是觉得提及雪莉不是太好，但塞尔现在与以前相比毕竟成熟了一些，而且他也同意与雪莉分开，用他的话就是说“考虑一下雪莉的立场，她与水之民在一起是天经地义的事情，我没有干涉的权利”。

“其实也不是完全不能见面，我可以给你制造机会哦。”威尔神秘地说道。

“哦？”塞尔吃了一惊，不知道为什么威尔会这么说。

“因为陛下让我把交好的信件交给毛利兹。”威尔说出了答案。

“啊！”忽然克洛伊、诺玛和摩西大声叫了出来把其他人吓了一跳。

“真该死，我们居然把来这里的目的给忘了。”诺玛吐了吐舌头，她转身对着门大声喊道，“喂，菲摩，快进来！”

这时一个熟悉的身影出现在了门口，居然是菲妮摩尔。她显得有些拘禁，不知该不该进来，最后在作了一个深呼吸后还是走进了威尔的房间。

“大、大家好。”显然菲妮摩尔还是不习惯与陆



上人待在一起，不过她能来已经说明她已经迈出了第一步。菲妮摩尔坐下来了好久都没有说话，只是不安地摆弄着手上的茶杯，但大家并没有催她，只是也静静地坐在一边看着她。

“那个……你能不能去见一下雪莉？”过了良久菲妮摩尔终于说出了一句话。

“雪莉发生什么事了？”一听到与雪莉有关塞尔立刻就紧张起来。

“她最近似乎没什么精神。”菲妮摩尔叹了一口气说道。

“我去估计也没什么用吧。”塞尔苦笑了一下，现在他不知道该如何面对雪莉，即时见面也不知说什么好。虽然现在他的确是很想见她，但迫于目前的形式，塞尔觉得见面并不是一件好事。

“没关系，你去了绝对可以让她好起来！你不是她的哥哥吗？”

“哥哥……”很久没听到这个词，塞尔觉得似乎已经有些陌生了。

“也许她一直和你在一起，所以在水之民中她没有一个更亲近的人，虽然她嘴上没说，但我能猜到她心中的感受。”菲妮摩尔继续说道。

“那菲摩你跟她多亲近一下不就行了？”诺玛问道。

“其实我马上就要回故乡了，所以……”

“我明白了，我去就是了。”塞尔说道。

“太好了，我来带路！”一听到塞尔答应去见雪



莉，菲妮摩尔非常高兴，并自告奋勇充当向导。

“你不是要回故乡吗？”诺玛好奇地问道。

“那个……带你们去了之后再说吧。”被诺玛抬了一杠，菲妮摩尔的脸一下子红了起来。

“好，我们马上出发吧。”塞尔立刻作下了决定。威尔本来就要去见毛利兹，而其他人现在正好没事可干，所以也跟着塞尔出发了。

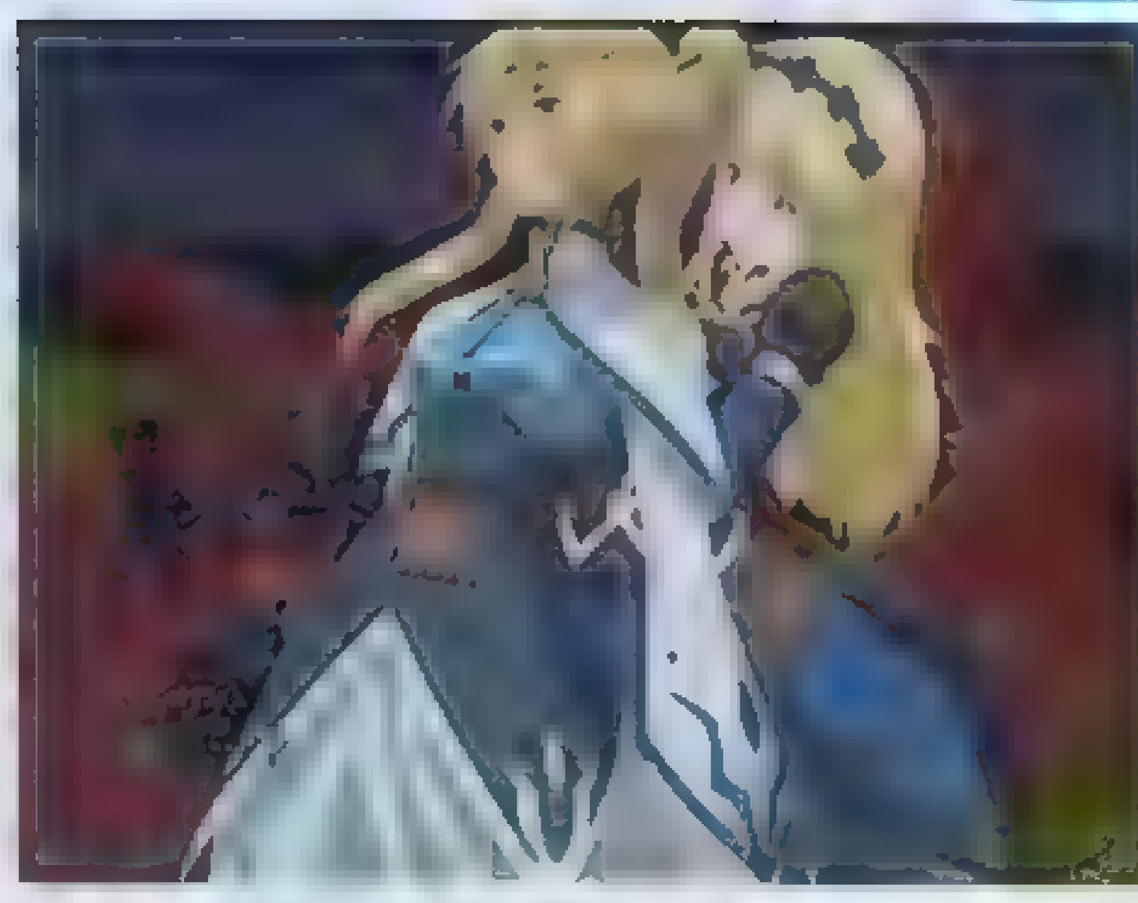
第二节

来到水之民的住所，威尔将皇帝的亲笔信函交给了毛利兹，但雪莉却没有出来接见他们，因为她正在为即将进行的正式接受梅尔内斯之名的仪式作准备。

“但是雪莉不是说她没有梅尔内斯的力量么？”杰伊好奇地问道。

“但她有那种威严，她有坚定的能背负我们水之民期望的信念，也许是史黛拉的死让她觉悟了吧。她那自我牺牲的崇高精神，让我看到了她作为梅尔内斯的本质。我想对雪莉的成长最高兴的应该就是史黛拉了吧。”

虽然现在毛利兹已经收下了信函，但回信还需要一段时间，于是众人不得不在水之民之里待上一晚。在傍晚时分，杰伊给塞尔一封信，说是菲



妮摩尔给的。打开信后塞尔沉默了一阵，就将信悄悄收起来了。在天黑之后，塞尔如约来到约定地点，在等了一段时间后，他听到身后有脚步声，对于这个脚步声他再熟悉不过了。

“哥哥……”雪莉怯生生地问候了一声。

“好久不见。”塞尔淡淡地笑了一下，只是很平常地问了声好。

“抱歉，你这么忙还特意过来。”雪莉有些不好意思地说道。

“听说你没什么精神，还好吗？”塞尔问道。

“还好，只是事情有些多比较累，仅此而已。”

两人就这样你一句我一句进行这简单的闲谈，忽然，塞尔想到了什么：

“对了，以后也许跟现在不一样了，不过你有什么事还是来找我吧。虽然大家的立场改变了，我还是跟以前一样。”

“那个……哥哥，我有事想对你说。”说到这里雪莉停了下来，在做了一个深呼吸后继续说道，“也许哥哥听了会很吃惊，但是我想问你，我……”

“不行，雪莉。”还没有等雪莉把话说完，塞尔就给出了答案。

“我一定要在史黛拉身边……”

“啊……是、是啊……”雪莉低下了头，她不想让塞尔看到自己的眼睛中有泪水的样子，“姐姐她一直都是一个人。”

“好，我会努力的！”强压住心中的痛，雪莉故作坚强状说道，“正因为有姐姐，才有现在的我们。我一定会成为一个出色的梅尔内斯，这也是为了姐姐。所以哥哥你就安心地看着姐姐长眠吧。”

“雪莉……”雪莉的镇静反而让塞尔觉得不安起来。

“你知道吗？姐姐一直都很喜欢哥哥你哦。自从我们相遇不久，姐姐的目光就从没从哥哥身上挪开过。”

“但……”

“但你却认为那是不可能的吧？但是我知道，我当然知道。啊！我要回去了，你今天能来我太高兴了。保……重……”说着雪莉就跑开了，塞尔原本想抓住她对她说清楚，但他又不知道如何说出口，只有眼睁睁地看着雪莉离开。

第二天一早，瓦尔特从手下那里得到消息，原来巴兹拉夫残党的所在地已经查到了。塞尔也请求带他一同前往，虽然瓦尔特不是很请愿，但还是答应了下来。这时雪莉也穿上了作为梅尔内斯进行仪式时的服饰。她那黑色的礼服配上暗青色的发饰让她显得更成熟了。接下来她将去望海的祭坛，在那里接受成为梅尔内斯的仪式。

另一边，接到线报的塞尔来到了一座监牢，但令人奇怪的是这里空空如也，居然没有一个人。但

在这里，众人得到了更重要的情报。这个监狱曾是巴兹拉夫将俘虏拿来进行人体实验的地方，试验的内容就是人为地制造拥有梅尔内斯力量的人，换言之，这里接受试验的人全是水之民。

“你们看了资料了吗？”见到瓦尔特后，他冷冷地说道，众人并没有回答，瓦尔特也只是冷笑了一下没有再追问下去，“你们这下应该明白你们这帮陆之民是如何残忍地夺走那么多水之民生命的事实了吧？”

“做这些的是巴兹拉夫，不要把他和我们混为一谈！”诺玛叫了起来，对瓦尔特这种极不负责的语言很是不满。

“在我看来都是一扬，你们都是陆之民。不过这样辛酸的日子也到头了，只要经过梅尔内斯的宣誓仪式。”

“你所说的仪式就是那个？”塞尔问道。

“不错，马上就要开始了。”

“你说什么！以前雪莉进行过那个仪式，还差点死了！”塞尔听后大吃一惊，他早就见过这个仪式，而且他也知道这个仪式对于雪莉而言是多么痛苦的一件事。

“不用你说，我知道。”瓦尔特平静地说道。

“那为什么还要强制进行呢？”

“这次与上次不同，这次是梅尔内斯凭自己的意识进行仪式的，这是让人重生的仪式，梅尔内斯将与沧我的意识合而为一，最后会觉醒。”

“沧我？”威尔还是第一次听到这个词。

“那样的话她就不会叫你哥哥了，就会成为另一个存在。”瓦尔特残忍地笑了一下。

“看来你是靠假情报把我们引到这里来的吧。”听瓦尔特这么说威尔也明白了瓦尔特的意图。

“不错，不过带你们来的目的并不只是这个。”说着瓦尔特将目光定在了塞尔身上，“你的存在让梅尔内斯很迷惑，所以一切都将在这里做一个了解！”

就在瓦尔特准备痛下杀手时，瓦尔特的召唤兽出现，并给他带了一个消息。瓦尔特听到这个消息脸色大变，原来是梅尔内斯进行仪式的地点遭到陆之民军队的袭击，于是他不得不匆匆离开。就在众人离开监狱时，他们碰到两个摩夫摩夫族的人，从他们那里打听到仪式举行的场所后，大家立刻向望海的祭坛出发了。

当塞尔一行人来到望海的祭坛时，这里已经变成了一片狼藉，四处都躺着尸体。

“这个……”克洛伊忽然看到那些陆之民士兵配剑上的纹章想到了什么？

“这是什么？”威尔问道。



“这是圣加德利亚王国的纹章啊。”克洛伊这么一说，大家才意识到事态的严重性。

“原来如此……我终于明白了，为什么上一次仪式会失败。因为那个时候我知道如果仪式成功会有什么样的后果，所以我拒绝了，是靠自己的意识让仪式失败的。因为，如果仪式成功的话，我将会作为梅尔内斯复活，我就会……杀死哥哥。”

众人立刻奔向了祭坛的最顶部，但他们到达的时候，看到的只是菲妮摩尔的尸体和已经变成梅尔内斯的雪莉，以及那个已经吓得不行的骑士团团长。那个骑士团长妄图想以圣加德利亚王国骑士团团长的身分命令克洛伊干掉雪莉，但却被塞尔一拳打倒在地。

雪莉的头发现在散发着金色的光辉，她的背后出现了一对淡蓝色的翅膀，那是特尔克斯。

“因为梅尔内斯的觉醒，沧我也活性化了。”瓦尔特说道。

“这对我们而言可是至高的祝福啊。”这时毛利兹也走了上来。

“终于到了干掉你们的时候了，死吧！”瓦尔特说着正要出手，却被雪莉制止了。

“雪莉……”塞尔惊讶地看着眼前的这个人，她是雪莉，但不知为什么他觉得两人的距离是那么遥远，她那冷漠的眼神让人觉得心痛。



“不要那么叫我。我是梅尔内斯，是倾听沧我之声并执行他意识的代理人。”雪莉，不，现在应该叫她梅尔内斯冷冷地说道。她的语气没有带有一丝感情，就像是机械地回答一般，“我已经不是你的妹妹了。”

“怎么可能！雪莉就是雪莉！”塞尔大声喊道。

“雪莉，你知道你在做什么吗？”诺玛也大声问道，但雪莉并没有回答。

“你们已经不需要沧我的恩惠了，还给我吧。”说着梅尔内斯将手一台，这时众人觉得身体力的力量像是被吸走了一般。

“雪莉，刚才你干了什么？”威尔无力地问道。

“厚颜无耻地忘记过去曾犯下错误，以为自己是万物之长的陆之民，你们就好好接受沧我的愤怒吧！”毛利兹恨恨地说道，看他也是早有预谋。

“将世界还原到应有的样子，这就是沧我的愿望。你们就好好审视一下你们所犯下的罪孽吧！”梅尔内斯说道。

“死吧！”瓦尔特正要出手，这时一阵暴风雪吹了过来将塞尔一行人带走，当他们回过神来时，已经没有了塞尔等人的踪影了。

第三节



由于梅尔内斯的力量，现在陆之民都不能使用爪术，仿佛是被封印了一般。但塞尔关心的并不是这个，担心这个让威尔和诺玛他们去担心好了，现在他的心一心系在了雪莉身上。不过现在的形势极为不乐观，水之民已经在各个城镇外安置了人偶，随时有可能进攻。

“嗯……”忽然塞尔的脑海中出现了灯台之街里灯台的样子，他觉得非常奇怪。当他来到灯台时发现灯台的门已经开启，而威尔他们也来到了这里，大家似乎都有相同的经历，灯台的影像都出现了大家的脑海中。

走进灯台众人这才发现这里是一个含有高科技技术的地方，不管是金属的建筑还是精密的仪器，都能看出这些东西都含有高度文明的要素在里面。无意中他们搭上了电梯，从灯台来到了一个广大的空间。这里有着一片宽阔的大海，让人简直不敢相信自己的眼睛，如此深的地下居然有一片海，这怎么也说不过去啊。而这里的天空也看得出很有人工制造的痕迹，天上还有闪着光的晶体。不过最令人吃惊的是，原本在地面上不能使用爪术居然在这里能够使用了，但回到地面的话还是不能使用爪术。如此诡异的地方让众人不知所措，但是既然他们失去爪术是因为梅尔内斯收回了他的恩惠，那么在这里使用爪术那就说明这里还是受到了沧我的祝福。现在的情况非常严峻，在地面又不能使用爪术，梅尔内斯又要实行人类塑造计划。就在大家一筹莫展之际，又有一个影像出现在了众人的脑海里。与其说众人来到这里是一个巧合，还不如说是在谁的指引下来到这里的。

而另一边，梅尔内斯也察觉到了塞尔他们一行人的所在。

“他们在舍弃之地。”梅尔内斯坐在王座上自言自语地说道，她的眼中闪烁着异样的光芒，似乎塞尔他们到了一个不该到达的地方……





第六章　舍弃之地

来到这个令人匪夷所思的地方，大家决定开始着手调查。这里存在着若干个遗迹，不论哪个都能够在里面找到一些支离破碎的记忆，这些记忆以影像的方式直接传送到众人的脑子里，一开始大家都以为这些东西只有自己才能看到，但在经过了几个遗迹后大家发现这些影像每个人都有。遗迹船的母体、光迹翼、大坠落，这些词汇一直围绕在所有人的脑海中。而每通过一个遗迹都会有一块貌似碎片的东西出现，这些碎片上都刻有一些简单的图像，似乎讲述的是那时发生的一些事情。众人将这些碎片收集好，以便以后有用。

但瓦尔特还是不放心他们，只身一人前往这片寂静的大地，但不知为什么，他的力量在这里并没有施展开来，好在梅尔内斯将他即时救走。他将这个地方称为“舍弃之地”，看来这个地方一定隐藏着极大的秘密。与此同时，摩夫摩夫族三兄弟也前来帮忙，他们受杰伊之托打听到了现在雪莉的所在地就在遗迹船船尾原创王国世代所建造的王城里，那是一个被称为“海市蜃楼宫殿”的地方。但是杰伊做的并不只是这些，他从这些零散的记忆碎片中似乎察觉到了什么。

“杰伊，你知道那个告诉我们这些事情的人是谁吗？”塞尔问道。

“不错，我知道。”杰伊的话让所有人都吃了一惊，“我一来到这里就想弄明白这件事，那么关于沧我，就现状而言我们知道的有什么呢？”

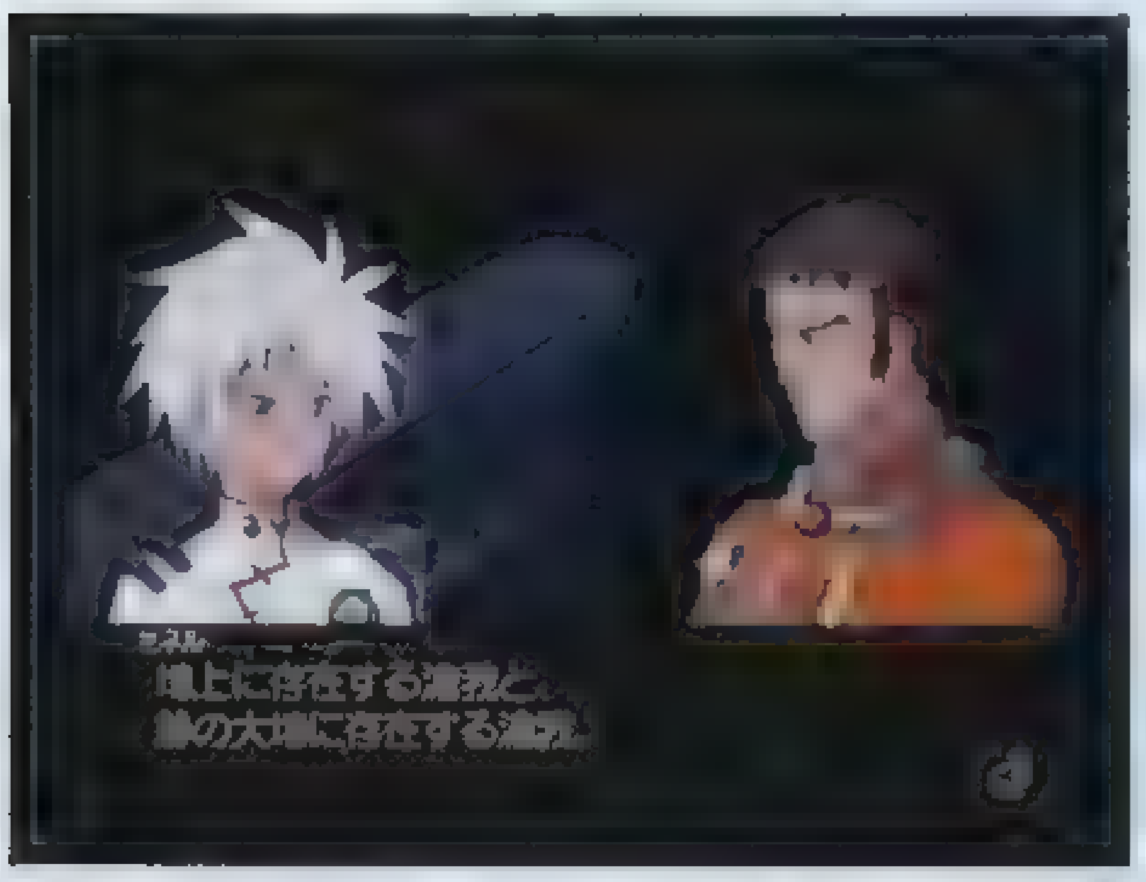
“梅尔内斯是沧我的代言人。”塞尔说道。

“不错，而雪莉不是也说自己是能听见沧我声音的人么？”

“说到沧我，我的确听说过有另一个……”诺玛努力地运用她的所有知识思考着。

“煌发人是遵循沧我的意志，将肃清人类。”克洛伊说道。

“不错。”杰伊微笑着说道。



“怎么我觉得大家所说的跟那个谁那么相像呢？”

“很正确！引导我们的那个人对于煌发人而言就是沧我，这两个是相似的！”

“但这样就很奇怪了，如果引导我们的那个谁是沧我的话，他加护我们是不是太奇怪了？”

“为什么呢？杰伊饶有兴趣地看这众人，希望有谁能给他一个回答。

“难道是这里和地上各有一个沧我？”塞尔忽然想到这一点冲口就说了出来。

“正确，我也这么认为。”

“那么沧我到底是谁呢？”诺玛好奇地问道。

“看。”杰伊指着眼前的那篇大海说道，“沧我就是大海的意志，就是大海本身。”

“什么？”塞尔没想到杰伊会如此回答。

“那个呼唤我们的存在其实一直就在我们身边，虽然他的存在感很普通，但却有压倒性的影响力。水之民说到底，他们来自哪里呢？”

“归根结底的答案就是海洋吧。”威尔说道。

在这片寂静之地，众人将四个遗迹中的四块碎片收集齐之后来到了海边，发现这里有一块有着四个空穴的石头，而那四块碎片刚好可以镶嵌进去。将四块碎片嵌进空穴后，碎片发出了光芒，看来其排列顺序是对了，这时杰伊开始讲解：

“一开始白色的四角形船从空中降落，这是一切的起源。”

“这是人类与煌发人的相遇。”威尔说道。

“但是很不幸的事，两个种族走向了战争的道路。”杰伊接着说道，“胜利的是人类，也就是我们的祖先。战败的煌发人坐上船开始寻找新的天地，而他们创造的就是原创古代王朝。但煌发人对人类的憎恨在之后就一直保留了下来，最后引起了大坠落。”

忽然，这时海水发出了光芒，仿佛是在回应杰伊所说的一般一般。

“小威尔，你的手正在发光！”诺玛看到威尔的手上发出了爪术的光芒，叫了起来。

“这应该是沧我想和威尔说话吧。”格琉妮说道。

“我？”威尔虽然有些将信将疑，但他还是走到了海边，“我是一个被流放到大陆外的人，但到现在我都没有后悔过。现在哈莉艾特也在遗迹船上，所以我不能对大坠落坐视不管。只是单方面地想剥夺他人平静的生活，我决不允许这样的事情发生，不管有什么样的理由。我绝对会阻止大坠落的发生，那是我的义务，是知道真相的我的义务。”

这时威尔手上的光越来越耀眼，他感觉到有股暖流布满了全身。

“圣爪术！”摩西不禁叫了起来，这正是他梦寐以求的最强的爪术。

接着，摩西的手上也发出了光芒，这让他激动不已。他走到海水中大声说道：

“我坚信打倒毛利兹和姓瓦的就能让小妞儿复原，我绝对不会让大坠落发生，你就放心吧！”

接下来是诺玛。

“我？呀，真不好办啊。”诺玛摇了摇头，“我嘛只是想找永恒之光而已，没想过要做什么大事。但是如果发生大坠落那可让人头疼啊。虽然我离家出走了，但毕竟我的父母还在，如果就这样死了，那可就不孝了。总之，之后我也希望能够快乐地寻找永恒之光，为此如果非要阻止大坠落的话，那就没办法了，我会去做的！”

“离家出走？这还是第一次听说。”克洛伊小声对塞尔说道。

“哦，下一个是我吗？这次该轮到杰伊了。

“我来遗迹船已经有一段日子了，遗迹船对我而言就是我的故乡，所以大陆到底是什么我并不清楚，但是我不会让煌发人对遗迹船做什么。我会阻止大坠落，我要保护这艘对我而言很重要的遗迹船。”

“哎呀呀，为什么我的爪会发光呢？”格琉妮还是那么比人慢半拍，要不是诺玛提醒，她还不知道怎么做呢。

格琉妮走到海边，想了良久，说出了一句让众人跌倒的话：

“嗨，你好，小苍苍。”

“居然是问好！”诺玛算是败给她了，不过即使这样，格琉妮同样获得了沧我的力量。

接下来轮到克洛伊了，她表情坚定地走到海边，对沧我说道：

“我没有放弃让人类和煌发人和平相处，我并不希望只获得打倒雪莉的力量。也许你会笑话我太理想主义了，但对我而言，如果人类失去理想，那会怎样呢？我想得到的，是为了阻止大坠落而选择的一条和平之路，如果你认为我合格的话，那么就请赐予我力量吧！”

最后一个是塞尔了，但大家等了许久，塞尔的爪依旧黯淡无光。

“为什么？为什么你不承认我！”塞尔焦急地大声向大海吼道，但回应他的只有涛声，他丝毫没有感到身体里爪晶术的力量得到复苏，“你在犯傻吗？能说得雪莉的只有我啊！我必须去！如果没有我，雪莉会……”

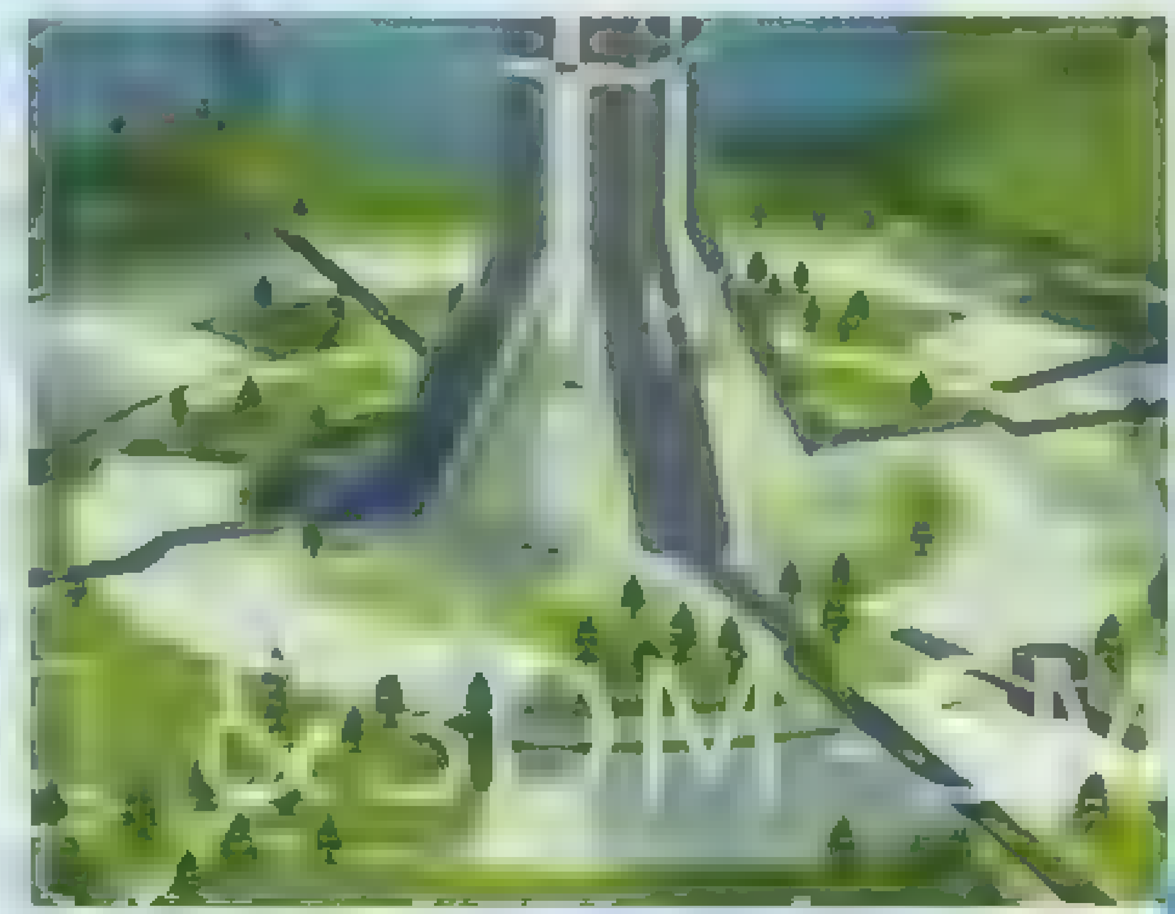
但任凭塞尔如何声嘶力竭地吼叫，沧我还是没有回应他。

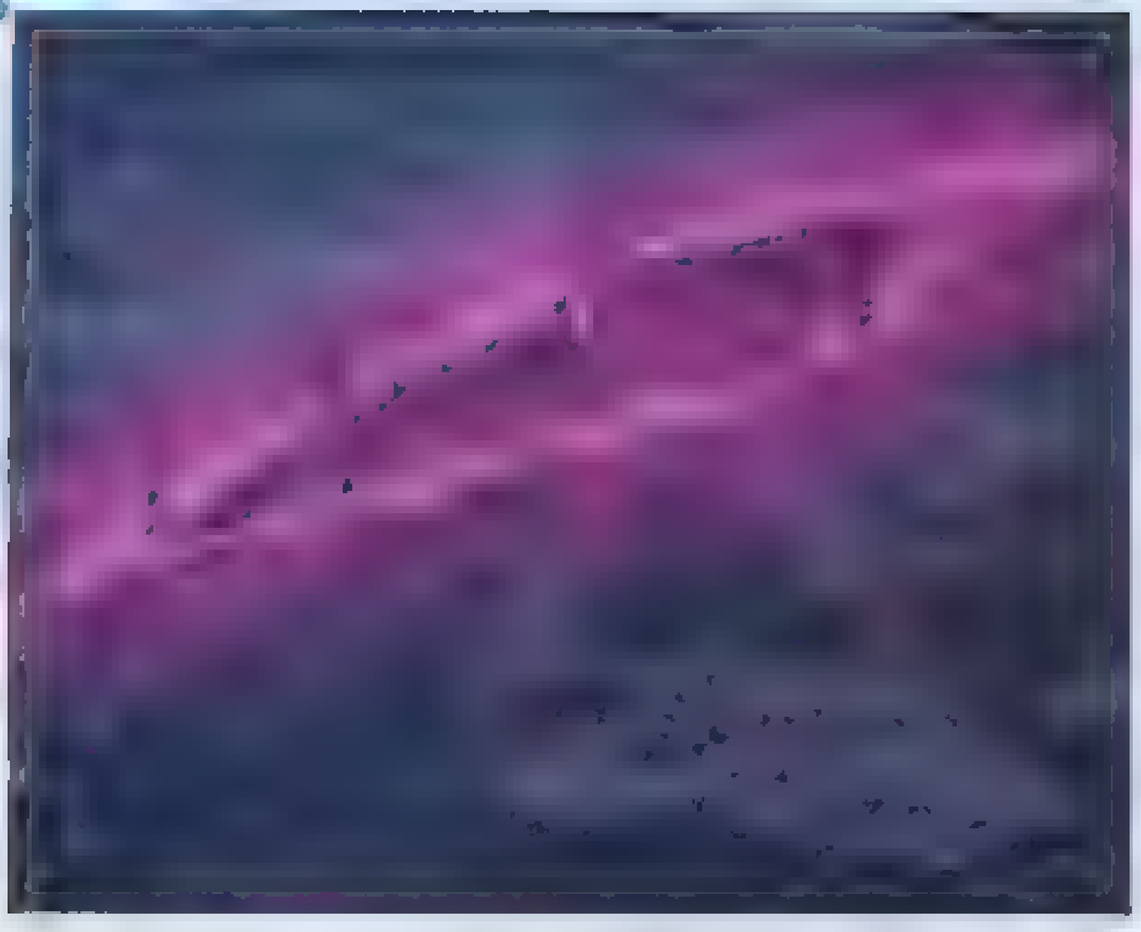
“塞尔！”威尔走到塞尔面前一巴掌打在他的脸上，让他冷静了下来，“我知道你现在很失落，但我们现在应该协商今后的对策，回营地！”

回到营地大家都找了借口离开，他们想给塞尔留下一个个人的空间去思索，但并不是说他们就很冷血。没有塞尔，说服雪莉的确有点难度，但塞尔那过分依赖情感的性格是他的最大障碍。

“塞尔你已经很努力了，所以你不要再勉强自己了。你不是还有我吗？我在你的身边。”

是夜，塞尔独自坐在海边，清爽的海风将让他的心稍微平静了下来，他觉得心中有一个声音在不停地与他交流，仿佛史黛拉就像在他的身边一样。





“原来你在这里。”这时克洛伊走了过来，“怎么，是什么东西让你这么迷惑呢？”

“迷惑？为什么你会这么想？”

“大家都认为是沧我拒绝了你，但是我却认为也许是反过来的。”

“你的意思是说我拒绝了沧我？”塞尔不知道为什么克洛伊会这么说。

“塞尔，如果你有什么烦恼可以告诉我。也许你会觉得麻烦，但我看到你痛苦，我也会痛苦的。”

“杰伊说得对，爪术的本质是与沧我相沟通的手段。对了，你没察觉吗？”

“什么事？”克洛伊问道。

“我从来都没有肯定过我是个爪术士。”这时塞尔从怀中拿出一本书，那是他在巴兹拉夫的监狱中找到的《梅尔内斯捕获作战报告书》，当时他从威尔的手中将它夺了下来，还让威尔吓了一跳。克洛伊不知道为什么塞尔会把这本书给她看，当她随意地翻开几页时，发现一个熟悉的名字记载在那本书上。

“不错，上面有我的名字。”塞尔苦笑了一下，“而且还属于拟定作战的一方。”

“你说什么！”听塞尔这么说把克洛伊吓了一跳。

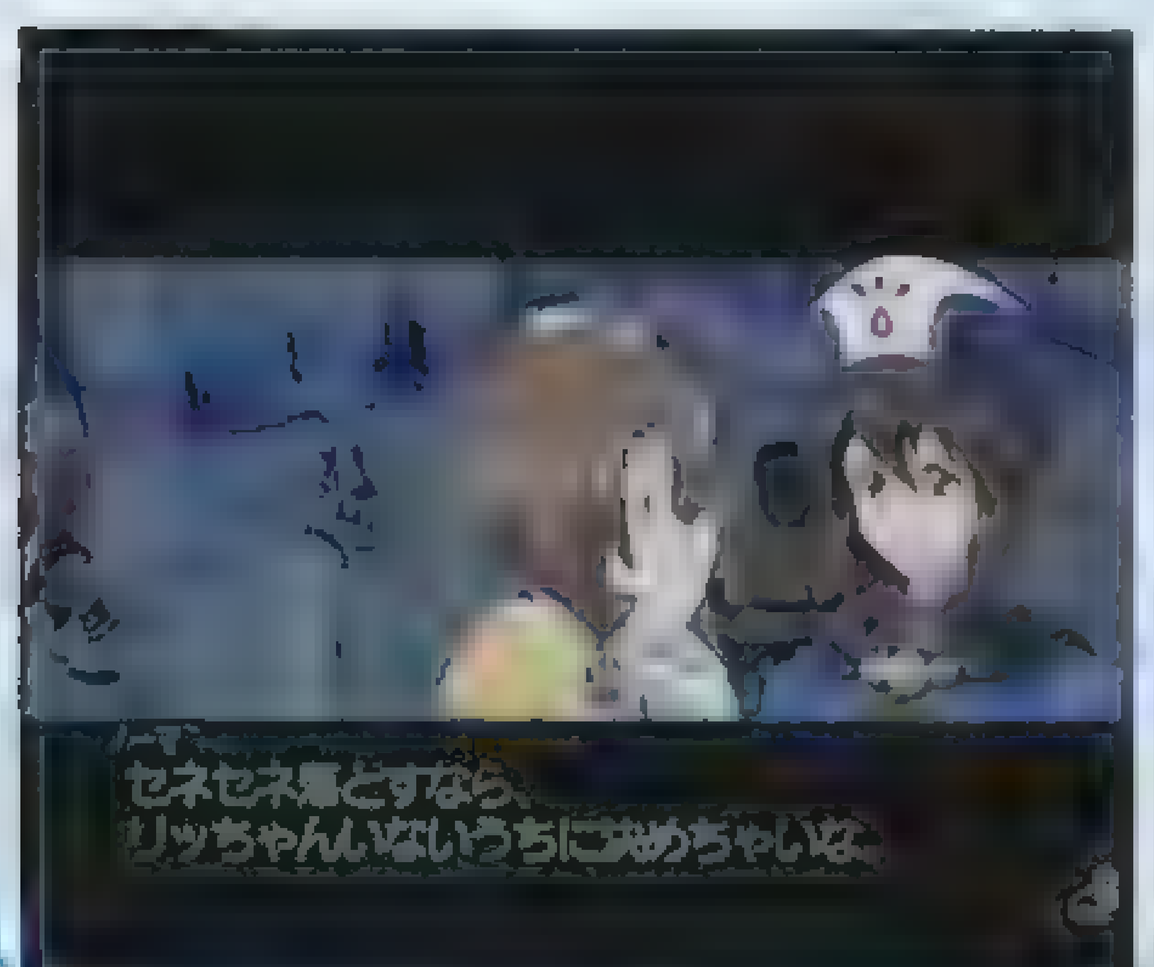
“我……其实曾是巴兹拉夫军的士兵。作为战争孤儿的我因为有爪术的才能，所以被送到军队，我的爪术是在那个时候培养起来的。我12岁投入实战，第一个任务就是绑架雪莉。那是一个单独任务，我一个人突破结界，来到水之民的村子。我隐瞒了我的爪术，而且又是孩子，所以他们并没有防备。”

“你就是这样与雪莉见面的？”

“接近她很简单，之后只要拐走她就行了，但是……”

“但是你没有那么做。”克洛伊微笑着说道。

“嗯。”塞尔点了点头，“村子里的生活是我有生以来过得最和平最温馨的，在和史黛拉、雪莉生活的日子里，我竟然渐渐淡忘了我的任务。而引起那次袭击事件的原因，其实是我和史黛拉。”



“这是怎么回事？”克洛伊没想到还有这样的内情。

“那次仪式失败，我们为了救处于昏迷状态的雪莉走出了结界，去寻找能够治愈任何疾病的矿石。”塞尔接着说道。

“然后呢？”

“然后我们拿回了矿石，救了雪莉，但是我们没注意到巴兹拉夫军跟在我们后面，找到了村子。”

“你的意思是说除了你还有另外的人监视雪莉？”

“是的。史黛拉的死，雪莉变成现在这个样子，这都是我的错。”塞尔不禁叹了口气。

“我不同意你的看法。”

“不，是我的错！如果不是我接近水之民的村庄，如果我原本就没有爪术的力量，那……那就不会发生这样的事了！”

“那雪莉知道你以前的事情吗？”克洛伊正色问道。

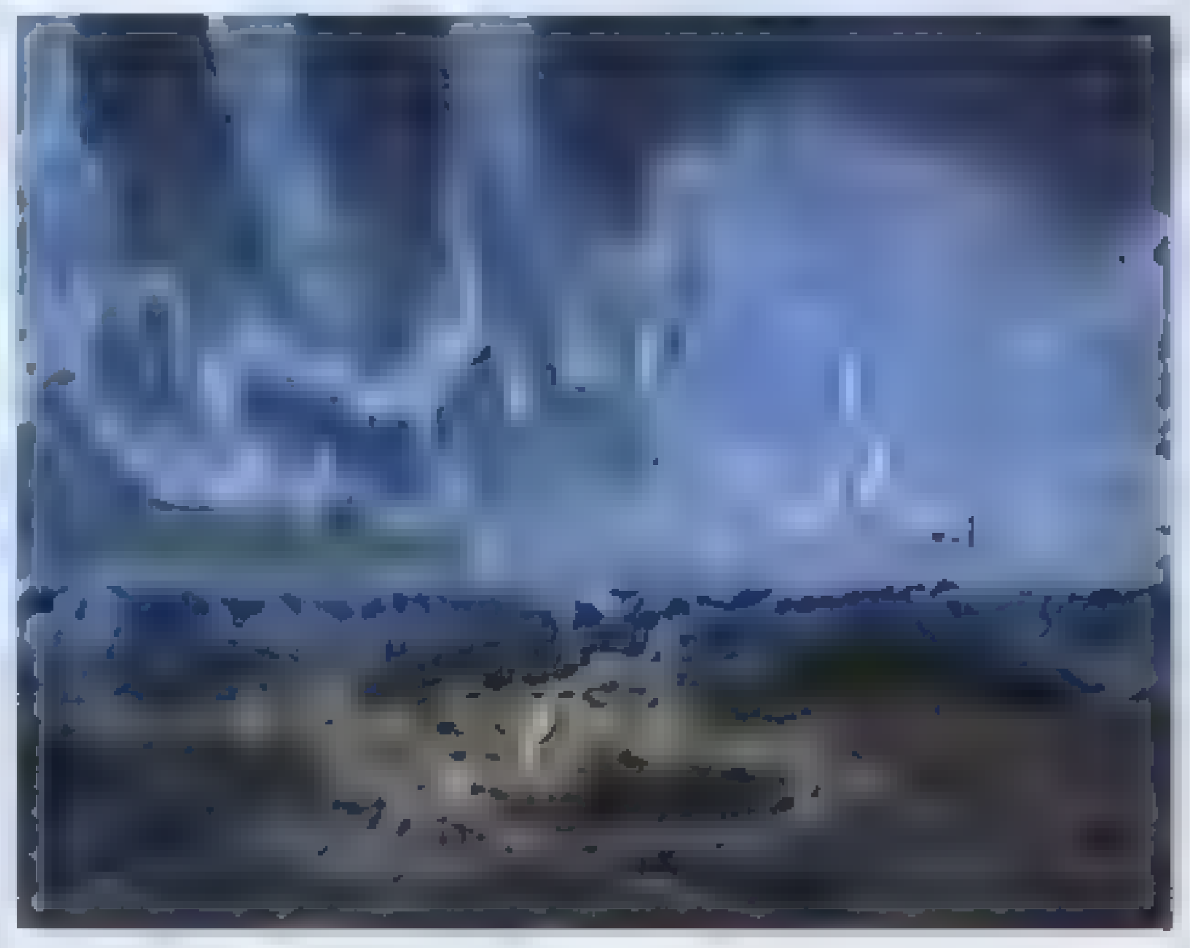
“我没告诉她……”

“你想一直隐瞒下去？”

“因为这是我和史黛拉的约定。”

“史黛拉？”克洛伊觉得事情变得越来越复杂了。

“史黛拉知道我的真实身分，但即便如此，她



还是将雪莉托付给了我。我必须遵守和史黛拉的约定，因为我选择了史黛拉。”

“选择？”克洛伊一脸疑惑地问道，但塞尔别过了脸不敢正视她，“告诉我是怎么回事！”

“在水之民之里，雪莉向我告白了。”

“那么你怎么回答的？”

“我说我的身边有史黛拉。”

“你这个笨蛋！”一听塞尔居然说出如此愚蠢的话，克洛伊里卡骂了出来，“你这不是开玩笑吧？”

“这不是开玩笑！史黛拉是因为我死的！3年前，她一直在等着我回去救她！所以……至少……”塞尔越说越不知道该如何表达。

“克利吉……你这家伙……”克洛伊忽然靠近塞尔把他吓了一跳，接下来就是一个清脆的耳光。

“你干嘛！”克洛伊这一忽然的举动让塞尔有些恼怒。

“你这个笨蛋！我终于知道为什么沧我会拒绝你了，因为你连你自己都不了解！”

“我自己……”塞尔有些懵了。



“你在逃避你自己的的感情！你说什么选择了史黛拉，完全就是狗屁歪理！”

“开什么玩笑！你到底了解我多少！”这下塞尔也有些生气了，但接下来克洛伊的回答是再扇了他一个耳光。

“不要小看我！我就是知道！以前你如何我不知道，但现在我却很明白。克利吉，你要做的只有一件事情，那就是现在去见雪莉，然后说明一切。”

“全部？”

“不错，全部！你的过去，还有你的想法！不要隐瞒，将一切都告诉雪莉！”

“这……”

“怎么？不敢？你这个胆小鬼。”克洛伊哼了一声。

“你……”被克洛伊一阵抢白，塞尔不知道该如何反驳她。

“什么没爪术的力量，什么选择了史黛拉，你不过是在逃避面对雪莉罢了！对于你而言，雪莉不会是那种一钱不值的人吧！不对吗？塞尔！”

“不错！就是你说的那样！什么完全明白，什么没烦恼。我必须知道的并不是历史的真实，而是我自己……”

“塞尔，我们要一直在一起哦，要永远在一起哦。”心中的那个声音再次响起，但塞尔这次却下定了决心。

“不，你不是史黛拉，你就是我，你是我心中的软弱！”塞尔大声喊道，“人无论怎么挣扎，都无法摆脱过去，虽然我知道……不论喜悦还是悲伤，我们只有背负这一切向前走，这就是生存。不错，我就是这样活着的，无法反抗地活着，既然这样，只要我还活着，那我必须向前进！史黛拉，我去了，我要去雪莉那里。”

忽然大海闪起了耀眼的光芒，塞尔的双手也随之闪耀了起来。

“这是……沧我的力量！”塞尔又惊又喜，没想到最后沧我还是接受了自己，而这时同伴们也因为塞尔的吵闹声聚集了过来，看到塞尔获得了沧我的承认也很为他高兴。

第二天杰伊带来了新的消息，这条灯台下的秘道通往海市蜃楼宫殿，而有摩夫摩夫三兄弟驾驶的一辆巨大的机车的出现让众人惊喜不已。他们现在已经下定决心去面对梅尔内斯，因为他们从来没有像现在这样有自信。

第七章　光辉之青

第一节

“那个就是海市蜃楼的宫殿？”看着远处那气势恢弘的红色宫殿，塞尔不禁对水之民的文明产生了敬畏之情，虽然他从小与水之民长大，但还从来没见过如此美丽和宏大的建筑。

“嘿嘿，作为决战的舞台不错嘛。”看到这样的建筑，摩西觉得自己已经开始兴奋起来。

“不过那将是一条困难的道路，但我们应该可以超越它。”威尔说道。

“嗯，那么我们就去超越它吧！”塞尔对大家说道。

但正如威尔所说的那样，前进的道路不可能是一帆风顺的，水之民已经察觉到众人进入了宫殿，他们不停地召唤着怪物向众人进攻，但现在一心想见到雪莉的塞尔才不会理会这些，只要能见到雪莉，无论是什么怪物他都能将它击倒。很快他们就来到了宫殿的上层，就在进入正殿的通路上，一个白衫的青年挡在了他们面前。他冷冷地看着塞尔，冰冷的目光似乎能将人冻起来。

“你们居然能从舍弃之地出来，对于你们有如此觉悟，我应该赞赏你们。”瓦尔特冷冷地说道。

“雪莉在那扇门后面吗？”塞尔没有理会瓦尔特所说的，直接问道。

“如果是，你想怎样？”瓦尔特的眉毛一扬一副挑衅的样子，但他的手也垂在了身体一侧，塞尔知道，这是他准备进攻的姿势，也集中起精神，准备随时出击。

“我要去见她，为此我们才到这里来的。”

“不行，现在梅尔内斯已经和你没任何关系了。”瓦尔特丝毫没有让步。

“那是我决定的事情，与你无关。让开，瓦尔特！”

瓦尔特轻笑了一下，将手微微抬起，摆出了进攻的架势，虽然他没有说一句话，但意图已经很明显，如果要从这条路上过去，那就必须先过他这一关。

“我再说一遍，让开。”塞尔也握紧了拳头。

“不。”瓦尔特回答得也很干脆。

“那就别怪我了。”塞尔说着与众人冲上前去，面对如此多的对手，尽管是水之民中能力数一数二的瓦尔特也显得力不从心，很快他就败下阵来，但他还是挣扎着飞到梅尔内斯那里，不过这时塞尔已经来到了正殿里，现在他与梅尔内斯，不，与雪莉再次见面了。

“雪莉！”见到雪莉，塞尔不禁喊了出来，他等这一天已经等了很久，克服了心理上的障碍，等的就是这一天。



“没想到我们又见面了。”雪莉的声音是如此冰冷，她现在是梅尔内斯，已经不是以前那个害羞温柔的小女孩了。

“雪莉，我们并不是因为要和你战斗才到这里来的。请你停止大坠落！不要复活光迹翼！”塞尔大声说道，希望这能唤醒梅尔内斯心中雪莉的意志。

“你已经知道了？”梅尔内斯的眼中微微闪了一下惊讶的神情，但转瞬就消失了。

“静之沧我已经将所有事情告诉我了。”塞尔说道。

“那应该就是你们对存在于舍弃之地的沧我的称呼吧？”杰伊补充道。

“他告诉了我们原创王国诞生的经过，还告诉了我们大坠落是如何形成的。”诺玛说道。

“的确，我们的祖先不停地在进行着悲惨的种族战争，这一点我承认。”克洛伊说道

“但是我们是活在现在的！不一定要拘泥于过去，你认为呢？”塞尔极力地劝说着，但梅尔内斯没有回应，只是静静地听着他们的话。

“正如大家所说的，小姐，你还是住手吧。”摩西加入到劝说的行列。

“你可以将遗迹船作为你们煌发人的领土，大家可以商量，共同来讨论共存的方法。”威尔说道。

这时，一直没有说话的梅尔内斯抬起了头，说道：

“你们来就是为了说这些？真是无聊。你们以为我会听你的话吗？别动！如果你们靠近我就发动光迹翼！”

“那个王座就是发动光迹翼的装置？”这时威尔才注意到梅尔内斯一直都座在王座上，而那王座还闪着微弱的光芒。

“雪莉，我走近一点行吗？至少让我能看清你的脸。”塞尔呼了一口气，温柔地说道，说着他慢慢走到梅尔内斯的面前。

“站住！你不能再靠近了！”梅尔内斯喝道，但她的口气明显没有刚才那么强硬，而且似乎因为害怕还有些颤抖，“不要以为你们说我就会去做，我已经不是扮演你妹妹的那个人了！”

“所以我才来这里，雪莉。”

“什么？”梅尔内斯没想到塞尔会这么说。

“现在我能很清楚地告诉你我真正的心情，不是作为兄妹，而是作为一个人，我想再一次靠近雪莉你。”

“那么姐姐呢？”梅尔内斯问道。

“我不会忘记史黛拉，但那只是回忆，对于现在的我而言，最重要的人是你，雪莉！”

“哼……”梅尔内斯苦笑了一下，“三年前，不，这些话我在很久以前就想听了，即使我知道结果是不行的，但我的心底还时常做着那样的梦……没想到会以这样的方式听到这些话……谢谢。”

“哦，成功了吗？”一听到梅尔内斯说了句谢谢，摩西激动异常，觉得似乎已经将梅尔内斯说动了。

“我会把刚才你说的话记在心里，完成我的使命。”梅尔内斯平静地说道。

“为什么！”塞尔大声质问道，不知道雪莉为什么会说出这样的话来。

“我选择了成为梅尔内斯，我已经没有退路可言了。我肩负着多么重的责任和多么多的期望，如果沧我告诉过你的话，你应该知道。”

“那么引起大坠落就是雪莉你自己所期望的？”

“因为我是梅尔内斯，完成梅尔内斯的使命是我存在的理由。我已经不再迷惘了。如果你无论如何都想阻止大坠落的话，那么只有杀死我。但不要以为我会束手待毙，让我们决一胜负吧。”

“雪莉，你！”没想到雪莉的意志是如此坚决，这出乎塞尔的意料。

“啊！不会吧！”诺玛一听雪莉这么说叫了起来，但她忽然看到雪莉的表情，立刻又嚷了起来，“你们看到小莉的表情吗？”

“看是看到了……”威尔不知道为什么诺玛会这么问。

“啊，她怎么……”当摩西看到雪莉的表情时也叫了起来。

“呵呵，她的表情很好地出卖了她。”杰伊看到也笑了起来。

“因为一个没有疑惑的人是不会有那样的表情的。”克洛伊说道。

这时梅尔内斯已经举起了她的手，但是她并没有进攻，似乎因为心中剧烈的挣扎而急促地呼吸着。

“为什么？为什么你不进攻？如果你不进攻我可要进攻了，我说的是真的！”梅尔内斯对塞尔嘶声喊道。

塞尔笑了一下，放下了双手，放弃了进攻。

“我……还是做不到啊。”塞尔叹了口气轻声说道，“我和大家约定好了，如果雪莉成为梅尔内斯的话，那我必须和你决一死战。但是我知道，对于我而言，不论是梅尔内斯也好，还是什么，雪莉就是雪莉。”

“啊！”忽然梅尔内斯尖叫一声使出了全身的力量，大家都惊叫了起来，但光芒之后塞尔却毫发无伤地站在原地。

“为什么？为什么？”看着自己的手，梅尔内斯不知道这到底是怎么回事。

“雪莉，已经结束了。”塞尔慢慢地走向雪莉，但雪莉却捂住耳朵大叫着不要过来。

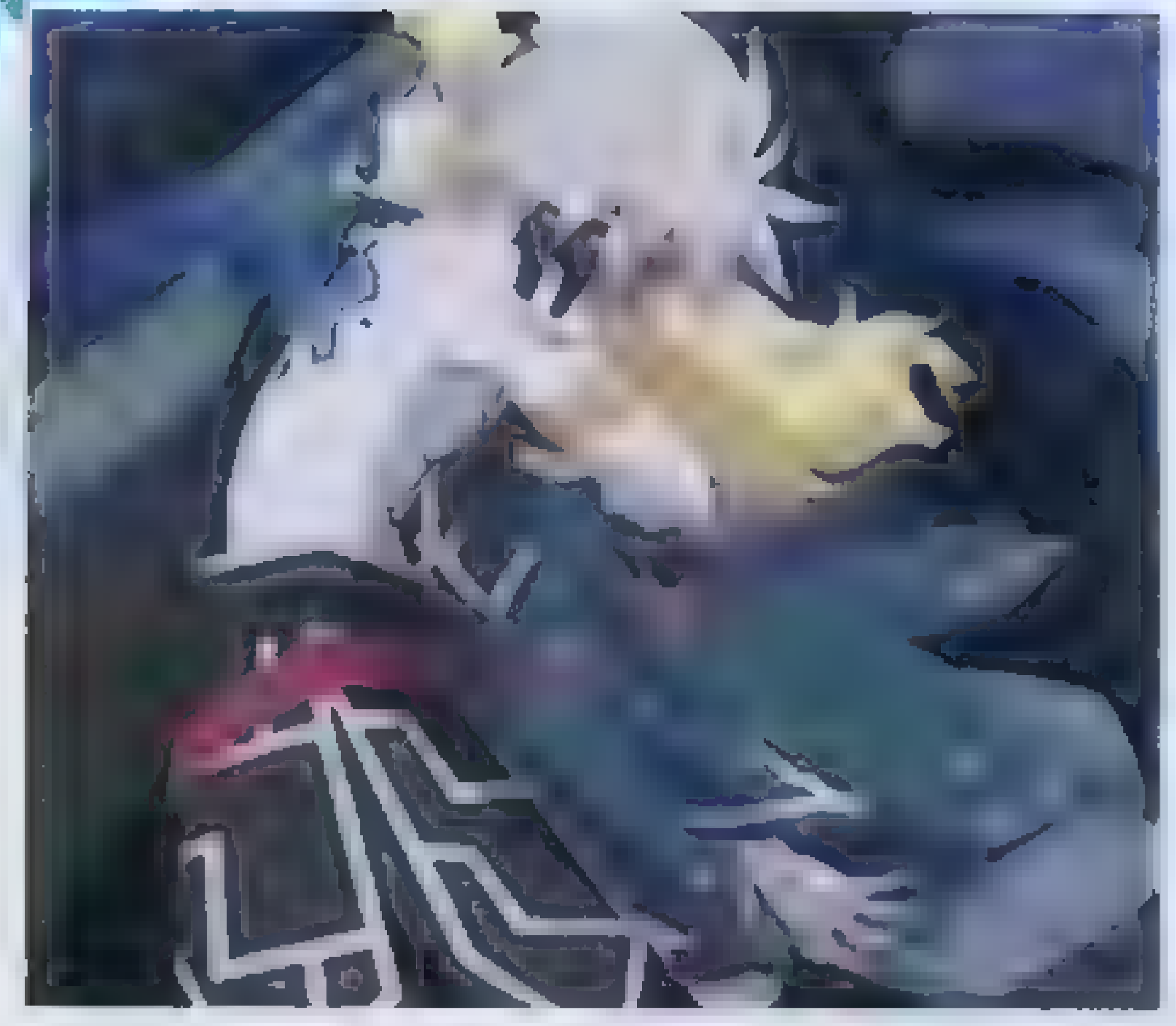
“不要过来！再过来我就杀死你！”梅尔内斯举起手，但是没有一丝力量从她的身体释放出来，“为什么？我是梅尔内斯，为什么连这点事也做不了？我可是背负水之民数千年的期望啊！”

说着，梅尔内斯瘫坐在地上，泪水已经从她的眼眶中流了出来。

“雪莉……我们回家吧。”塞尔向雪莉伸出手，微笑着说道。

“梅尔内斯，不要被塞尔的话骗了！”这时一个





洪亮的年长者的声音响起，随着一阵轻盈的脚步声，毛利兹走进了正殿。“毛利兹！”对于他的到来，众人觉得很惊讶。

“你一直被塞尔骗了，现在就让我来告诉你真相吧。”毛利兹顿了顿，接着说道，“听着，塞尔·克利吉是巴兹拉夫的手下！3年前的事，也是他引起的！”

“啊？”毛利兹忽然说了这么多，将梅尔内斯惊呆了，她愣在那里一句话也说不出来。

“塞尔伙同史黛拉，把巴兹拉夫引来，我这里还有证人！”

“这和史黛拉没有关系！你不要诬蔑她！”虽然毛利兹说他的事情，他并不想否认，但如果诬陷史黛拉的话，塞尔是决不会放过他的。

“史黛拉？”雪莉将头转向塞尔，一脸疑惑地问道。

“雪莉，那个……”塞尔并不是想隐瞒什么，而且他也想过将事情向雪莉说清楚，但不是现在这种状况。

“刚才的话是真的？”雪莉问道，但听她的语气似乎已经有些动摇了，而塞尔的沉默让她更是有些焦急，“回答我！刚才的话是真的吗？回答我！哥哥！”

“是真的。”塞尔深深地吸了一口气说道。

“是吗……”听到一直不想听到的答案，雪莉的眼中已经充满了失望，她想努力掩饰自己的表情，但无论如何也做不到。

“雪莉……我……”

“姐姐……她知道吗？”

“知道。”

“是吗，原来不知道的只有我啊。”雪莉笑了一下，但这一笑让塞尔更心疼，不管雪莉是大声斥责他也好，还是大哭一场也好，塞尔都能接受，但雪莉的笑让他觉得自己就像是个十足的傻瓜。

“雪莉，这是有原因的！”塞尔正向解释，但雪莉挥了挥手让他不要再说了。

“哥哥，你直到现在都没有说，一定很辛苦吧？我原以为和哥哥你心有灵犀，但现在看来这不过是我的一厢情愿罢了。这也是无可奈何的事情，毕竟我是水之民，哥哥你是陆之民，是不可能理解对方的。为什么这么不诚实？为什么水之民和陆之民会成这个样子？为什么我们会相遇？”

“雪莉！”

雪莉的表情发生了变化，她再度变成了那个面无表情，冷漠的梅尔内斯。忽然她的特尔克斯再次展开，释放的光芒将塞尔震了开去。

“再见……哥哥。”雪莉凄然地向塞尔笑了一下，包围在她身体周围的光越来越耀眼，让众人的眼睛都睁不开了。

“哦！终于！光迹翼终于复活了！”见到这一情形的毛利兹激动得大叫起来，他高举着双手，似乎是在感谢苍天的恩赐。

“住手！”塞尔大喊着，但一切都无济于事。这时大地传来了巨大的轰鸣与震动，十二根巨大的柱子伴随着中间的光迹翼缓缓升起，那气势就像是在宣布世界的终结。

“终于复活了……”过了良久，威尔才从惊愕中清醒过来，看着那恢弘的光迹翼不禁发出了感叹。

而现在雪莉和毛利兹他们已经前往光迹翼为大坠落作准备了。

“大家……我……我把与大家的约定……”看着光迹翼，塞尔垂头丧气地低着头，他现在懊恼不已，要不是自己的擅自主张，也不会有这样的结果了。

见塞尔这样子，威尔走上前去就是一记闷锤敲在了他的头上。

“好痛！”塞尔不禁叫起来。

“交给你的责任你没有完成，这是给你的惩罚。”威尔正色道，“但站在这里的所有人都没有认为你破坏了约定。”

“哎？”塞尔不知道为什么威尔会这么说。

“因为塞尔你说的是‘如果是梅尔内斯的话，那么就要决一胜负’。”杰伊说道。

“但你可没说过要杀死小莉哦。”诺玛接着杰伊的话说道。

“我们见到的是雪莉，我们所有人都很清楚。”克洛伊向塞尔笑了笑，说出了大家的想法。

“那个小妞儿的想法只要看表情就知道，她不会做什么大坠落之类的事的。”摩西拍了拍塞尔的肩膀安慰他说道。

“雪莉她一直都是一个人在忍耐哦。”连平时不怎么说话的格琉妮都发话了。

“虽然她与沧我同化了，但她不是一直在努力抑制光迹翼的复活吗？”

“大家……”看到大家都如此鼓励自己，塞尔不知道该说什么。

“塞尔，现在可不是泄气的时候，你有这个时间，还不如想想有什么方法去光迹翼呢！”杰伊半开玩笑半认真地说道。

大家的鼓励终于让塞尔恢复了信心。大家发现光迹翼的中心有道光通向了灯台之街，看到这一情景不禁让杰伊想到了什么。这时摩夫摩夫族三兄弟出现，波波告诉众人那道光被称为“天之桥”，有了它就可以将众人带到光迹翼上去，而他们也确认了机动车可以通往灯台内部，连接机动车与光迹翼的正是一条闪耀着金色光辉的光之道。

第二节

明天就是最终一战了，在诺玛的提议下大家决定先欢庆一番。因为大家都知道，明天战斗结果不知道会是什么样子，与其这样不如好好珍惜现在的时光。虽然各自都有各自的心事，但他们都没有表露出来，因为他只想让自己的伙伴开心。

时间过得总是很快，当第二天清晨的阳光照耀大地时，塞尔已经作好了一切准备，其他人也整装待发，他们都擦拭好了各自的武器，仔细检查了备用的道具，每一项都作了仔细的检查，以防疏漏。

“大家准备好了吗？”塞尔笑着向众人问道。

“嗯！”大家也点了点头。

“好，我们出发！”

来到光迹翼的内部，大家发现地面上有许多规则的光线，这些光线的光呈淡蓝色，与雪莉的特尔克斯的颜色一样。有了这些光线，找雪莉就容易了许多。

“站住！”忽然一个熟悉的声音响起。

“瓦尔特！”塞尔没想到已经身负重伤的瓦尔特还挺着受伤的身体拦在了他的面前。

瓦尔特努力地向使用法力控制人偶，但他的力量太虚弱了，不论他如何呼唤，那个人偶依然纹丝不动。

“不要勉强啦。”看到他痛苦的表情，诺玛也有些于心不忍。

“住嘴！即使我的生命消耗殆尽，我也不会让你们去梅尔内斯那里的！”

瓦尔特用尽最后的力量想操纵人偶，但人偶却化为了晶莹的尘埃。

“为什么……为什么是你？为什么梅尔内斯选择了你！”看着塞尔，瓦尔特恨恨地说道，“梅尔内斯应该是由我来保护的，我从小就为了这个，为了这个……但为什么，你……为什么！”

虚弱的身体已经无法支撑瓦尔特太久，再加上刚才耗尽生命操纵人偶，已经让他的生命像风中的烛火随时会被吹灭。渐渐地，他的呼吸越来越虚弱，最后只有在不甘中闭上了眼睛。

“真是个……笨蛋。”看着瓦尔特，塞尔觉得这个人很可怜，但却是个值得尊敬的对手。不过现在没有时间让他来伤感，为了救出雪莉，他必须一刻都不能停下。

很快他们就来到了光迹翼的最中心部位，一进去就看见雪莉悬浮在中心，她背后的特尔克斯如湛蓝的光之翼一样展开，显得是那么美丽，但这美丽的东西却能带来死亡。

看到塞尔，毛利兹皱了一下眉头，缓缓地从台阶上走了下来。

“哼，你这家伙还有脸来？”毛利兹冷哼一声，略带讽刺地说道。

“毛利兹！”面对眼前的这个老者，塞尔现在只觉得他是一个障碍，已经不是以前那个慈祥的村长了。

“史黛拉因为你死了，瓦尔特也死在了你的手上，你那双沾满了鲜血的手这次还想伸向梅尔内斯吗？”毛利兹厉声质问道。

“我自己在干什么，我自己最清楚。我站在这里是因为我的意志让我站在这里，是我的觉悟！现



在的我不会再有什么犹豫了！”忽然，塞尔的声音大了起来，“让开，别在那儿妨碍我！”

“哼，大坠落马上就要开始了，你以为我会让你那么容易接近梅尔内斯吗？”

“少废话，不就是打架么，谁怕谁！”摩西已经开始活动筋骨，准备迎战了。

“愚蠢的家伙，真是肤浅，我立刻就会让你们尝尝苦头的。”毛利兹冷哼一声挥舞着法杖开始咏唱晶术，他的身上也散发出强烈的斗气。

“这斗气……太强了！”克洛伊发出了惊呼。

“舍弃之地的沧我不过是一个歪曲的存在罢了，对于获得真正守护的我们而言，你们以为会赢得了吗？”

说着，毛利兹就冲了上来，但他很快就败下阵来。

“认输吧，毛利兹，不要再抵抗了。”看着躺在地上喘着粗气的毛利兹，威尔说道。

“不行！这种小伤怎能打败我？无论如何我都要完成大坠落，要遵从沧我的意志！”毛利兹再一次站了起来，这一次比上一次要更强，但他依旧敌不过塞尔他们。虽然毛利兹还想再挣扎一下，但他的身体已经承受不了那么大的力量了。

“快！”见毛利兹倒下了，杰伊赶紧催促大家到雪莉那去，但就在大家接近雪莉时，她的特尔克斯忽然从她的身上分离，释放出力量将众人的行动全部封印了。这时大地再一次震动起来，看来大坠落越来越近了。

“呵呵呵，大坠落终于要开始了。”毛利兹看到这情形虽然身体很虚弱，但他还是得意地笑了出来，“你们不要眨眼，就在那儿好好看着吧，看这世界变回它应有的样子的瞬间！”

“什么应有的样子！不过是你们随意地改造而已！”诺玛立刻反驳道。

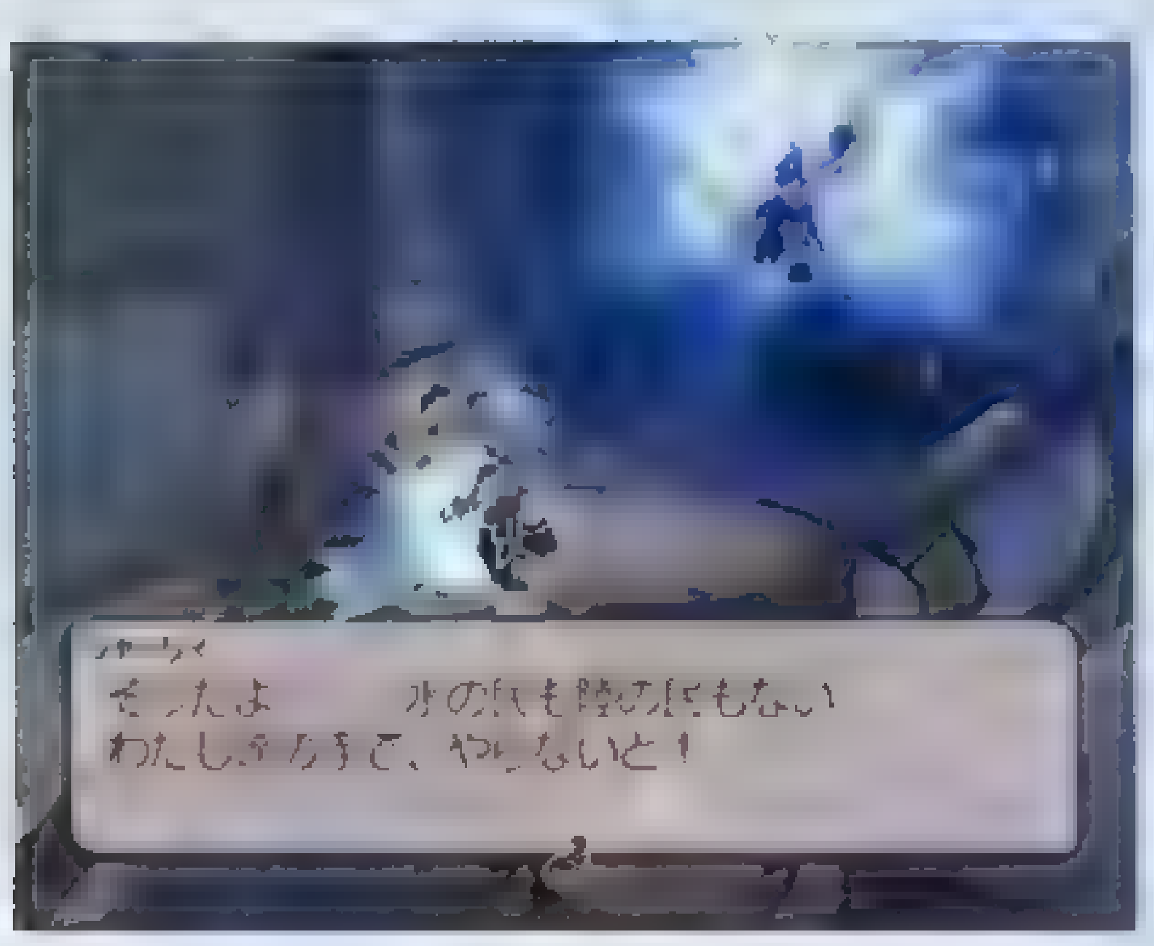
“哼，你们以为我们水之民是异世界来的人吗？”毛利兹哼了一声，“事实恰恰相反，我们水之民才是这个世界的原住民！而你们的祖先才是后来的！”

“你说什么！”忽然听到这些话，塞尔大吃一惊。

“你们既然来到这里应该已经知道光迹翼的构造了，为什么我们非要建造陆地，我们是水之民，那种东西拿来有什么用？”

“哼，不过是你强词夺理罢了。”摩西可不想相信这老头子的话。

“不，毛利兹所说的也许是真的。”杰伊说道，“称自己为水之民的煌发人为什么如此执著于大地，关于这一点我一开始也被懵住了，而且如果毛利兹说的是真的，其他的疑点也能说明。”



“其他的疑点是什么？”摩西问道。

“光迹翼、沧我炮并不是原创王国的遗迹，这下你该明白点什么了吧？”

“遗迹船的母体是个白色的四角船的设施。”威尔也发现了一些蹊跷。

“沧我炮是以煌发人的生命作为能源，而从静之沧我给我们看的情景来看，光迹翼要靠梅尔内斯的生命才能启动。难道他们会特意做一个需要牺牲自己同伴的生命才能启动的装置吗？”

“看来你们终于知道了。”毛利兹咳了一下，继续说道，“这个世界原本只有海洋，但是你们陆之民来了。陆之民利用沧我和水之民的力量让大地出现在了这个世界上。所以沧我愤怒了，这个世界的大海如此不平静正是沧我的愤怒！”

“那么完成大坠落，将大陆消灭，就能镇压住猛烈的沧我，对吧？”杰伊问道。

“正是如此。当世界变回它应有的相貌时，就是我们回归故乡——大海的日子！”

听到这些事实，大家都惊呆了。塞尔还在努力尝试着唤醒雪莉，但那是徒劳的，雪莉的特尔克斯还是牢牢地将众人定在原地。

“哼哼，没用的。她现在是一个纯粹的沧我意识的具现者，那就是梅尔内斯真正的姿态！当光迹翼完全发动的时候，梅尔内斯就会与沧我合而为一。到那时，就会脱离肉体的束缚，成为这个世界的一部分！”毛利兹越讲越得意。

塞尔还没有放弃，但这时大家却因为知道自己陆之民才是外来者时备受打击，似乎已经失去了斗志。

“沧我意志的具现者？完全的梅尔内斯？”想到这，塞尔立刻就醒悟了过来。

“不！雪莉就是雪莉！不管谁说什么，这一点不会改变，也不会动摇，在那里的是雪莉！是我们重要的伙伴！雪莉，我现在就去，我要让你知道你并不是一个人，你的身边还有我们。”说着，塞尔挣扎着向雪莉一步步走去，但由于特尔克斯的束缚，他每走一步就要承受巨大的痛苦。这时大家也重新燃起了斗志，他们分别将最后的力气输送到塞尔的身体里，希望他能走到雪莉身边，唤醒她。

塞尔艰难地前进着，每走一步都要承受着巨大的痛苦。

“为了让你知道我们的想法，我们来了，就这一个……就这一个……”塞尔终于走到了雪莉身边，并一下将她抱在自己的怀里，“我相信你，雪莉。”

就这样两人拥抱着不知过了多久，忽然大家察觉到大地的震动已经停止，光迹翼的运转已经停止了下来。但要不是雪莉那局好痛苦，塞尔一定要一直抱着她吧。见雪莉恢复了意志塞尔也非常高兴，就在大家在讨论回去开庆功宴时，光迹翼再次启动。

“这是怎么回事？”诺玛惊叫起来。

“不知道，我什么也没做。”雪莉也觉得很奇怪，忽然她觉得身体好痛苦，有一股钻心的疼痛传遍了全身。

“雪莉，你这个叛徒！你已经没有资格当梅尔内斯了。”大家这时才注意到刚才地上的毛利兹已经来到了光迹翼的中心。

“是沧我！毛利兹的周围正在将沧我的力量聚集！”雪莉发出了惊呼。吸收了沧我力量的毛利兹



能力大增，而猛烈的气流也让众人觉得呼吸困难。

“不好，毛利兹无法支配沧我，他的自我意识正在崩溃。”见毛利兹那疯狂的举动，雪莉叫了起来。

“啊……我听到了，沧我承认我了！”毛利兹的双眼已经渐渐变得无神，他的意志也越来越薄弱，“就让你们成为我成为梅尔内斯的祭品吧！”

“不行！”雪莉忽然拦在了毛利兹的面前，“你对我做什么无所谓，但这里的人是我最重要的人，我不会让他们死！憎恨别人的人，原谅别人的人，我应该做的，我想做的，这些我都明白了。我相信这些人，我相信我能和他们一起去开创美好的明天！握住那些向我伸来的手，这就是我的意识。”

“哼，愚蠢！”获得沧我力量的毛利兹强大无比，但他毕竟不是真正的梅尔内斯，很快就与沧我融合在了一起，而雪莉也被他抓走。但此时静之沧我出现赐予了塞尔力量，让他将雪莉从怒之沧我中救了出来，而雪莉这时也听到了静之沧我的声音。

“我能听到静之沧我的声音！”雪莉高兴地说道。

“我也是！”看着两人牵着的手，塞尔似乎明白了什么，“也许是因为我们这样牵着手吧，而且我还听到了一个声音，‘让愤怒的大海回归原样吧’。”

“嗯。”雪莉点了点头，“现在没有什么水之民、陆之民，我们要用我们的手来了解一切！”

七彩的光芒在塞尔和雪莉身上闪耀着，仿佛彩虹一般。

“我们不会输，我们也不再迷惘，为了能够用我的双手创造未来，将这种信念转化为力量！”

在静之沧我的帮助下，雪莉和塞尔获得了惊人的力量，而此时同伴也恢复了过来。最终之战即将展开，这次他们将面对的是真正的强敌。

怒之沧我的力量是强大的，他像集中了大海所有的愤怒一般，从他的身上能感受到无穷的怨恨。但在有着强烈信念的塞尔面前，所有的愤怒都失去了作用，只要有信念，一切都会显得那么渺小。

天，好蓝。

大海，好蓝。

当我坠落大海的时候，我看到一缕金发。

我看到一个少女向我游了过来。

哥哥，你还记得水舞的仪式吗？

少女向我问道。

嗯，我当然记得。看，连大海也在祝福我们。

我们一定能一起携手向前进的，我坚信：……

(FIN)



特约嘉宾：支配者/重庆精英实况足球联盟　编 阿迪

笔者一直在怀疑《WE9》的制作人是星爷的影迷。冲着星爷的电影《破坏王》中的一句“人人有功练”，便把《WE9》做成了“人人有球踢”。初学者和顶级高手之间的差距在“《WE》系列”的进化中不断缩小，《WE9》更是为了迎合PSP上出售的《WE9UE》而将R2横向带球简化，空前地把实力差距进一步缩小，使得其中一些高手们都痛斥《WE9》的种种不是，开始对实况的竞技性标准产生怀疑。不过真正的猛士是敢于直面惨淡的人生，正视淋漓的鲜血的，虽然我们不如刘和珍君般伟大，但在盘带的路上如果遇到一点阻碍和不适就想退却的话，那不如去玩玩“非法”。

研究中心 RESEARCH CENTER

世界足球 胜利十一人9　Konami　SPG

PS2　World Soccer Winning Eleven 9　2005年8月4日

胜利十一人实用技术

WE9研究之盘带的理念

控球篇

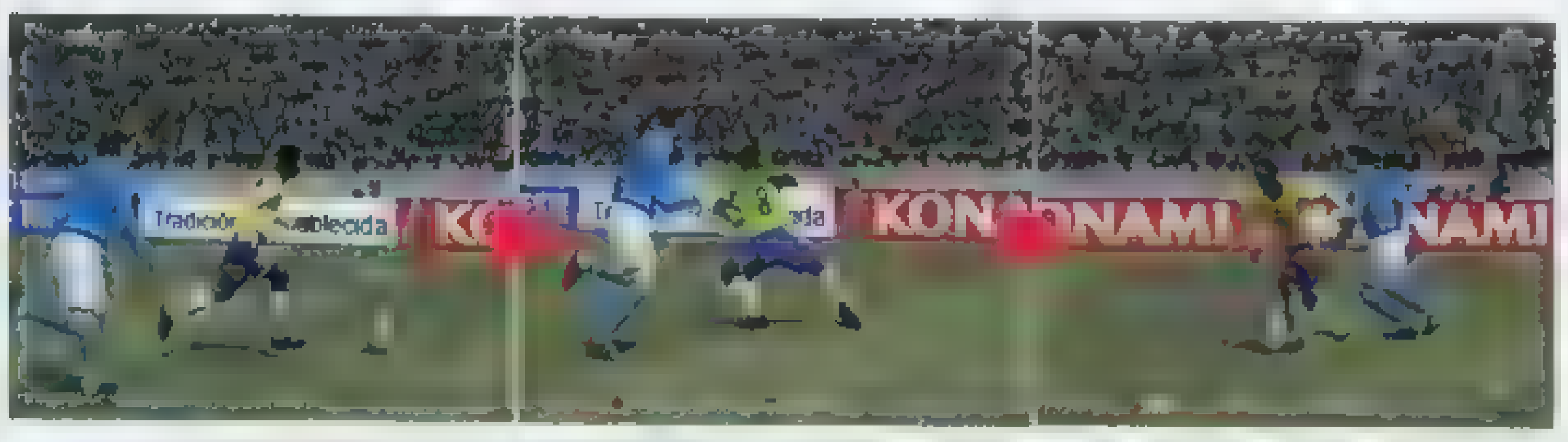
控球，是盘带中最基本的技术，说简单点就是把球牢牢地控制在自己脚下尽量不让对方抢到。现实足球和《WE》中对控球的要求都很高，因为把球长时间掌握在自己脚下，不但可以创造更多的机会，反过来也会让对手的进攻机会减少。

CONTROL 1 合理选择盘带的对象

一般来说，控球的球员一定要身体平衡性好(Bodybalance/ボディバランス)和盘带精度高(Dribble/ドリブル精度)，不能随随便便就使用一个盘带能力低下的中后卫来控球，那样只会让你玩火自焚。熟悉你惯用的球队的所有球员，做到了解他们所有的优缺点，这是增加合理性的其中一个重要基础要素。

CONTROL 2 急停转身的新要求

急停转身是盘带的其中一种有效的控球摆脱手段，但《WE9》的球员在转身后的硬直时间十分长，并且很容易被防守球员断球，所以大家应该改掉在《WE8》和《WE8LE》里那种控球时不停地使用快速和频繁的急停转身来迷惑对手的习惯。《WE9》对急停转身提出了新的要求，即更为精确地把握时机，这对于玩家的预判提出了更高的要求。另外，出其不意地利用大幅度急停转身(R2+球员的反方向)也有机会可以打对手一个措手不及。



▲只要控球在脚，主动权就在你的手上，确定何时转身应该预判防守一方的心理。

控球是《WE》的基础

主力控球队员 部分国家队	巴西	小罗、卡卡
	英格兰	兰帕德、鲁尼
	阿根廷	艾马尔、里克尔梅
	法国	久利、亨利
	意大利	皮尔洛、托蒂

CONTROL 3 控球的目的是什么

在进攻中，把球控制在脚下可以有效地组织好全队。但现在许多玩家对《WE9》的控球十分不习惯，身体接触和R2横向带球的改动使得想控住球变得十分困难，要确实有效地控好球更是难上加难。但其实只要多适应一下《WE9》的盘带系统，依旧能练出一手出色的控球功夫。控球的目的在于吸引对方的球员来抢你的球，而在对方球员不断地逼抢你的时候，如果能利用娴熟的控球技术来躲开对方的逼抢，便可以有效地打乱对方防守的体系，并且为队友的跑位等其他一切攻击手段的实施争取到充分的时间。

CONTROL 4 简化后的横向侧移

《WE9》对于R2横向侧移的简化，使任何玩家在控球时都能轻易配合方向键使出横向侧移，而横向侧移更是控球中最重要的技巧之一。由于球员控球时的90度变向始终都是横向带球，这样的操作变化使得球员的90度直接变向被取消了，而大家只能更加依靠不断的横向侧移来控制球。不过《WE9》中的横向侧移却并不像其他的盘带技巧那样被大幅度削弱，这也算是喜爱盘带的玩家的最后希望了。在横向带球时，不断地利用中途取消横向侧移是十分关键的，这样会使对手因为猜不透你控球时的下一个动作而伤透脑筋。而取消横向侧移的方法一般最常用的有两种，一种是在自己向某方向横向侧移时马上朝相反方向变向，这样可以快速地取消横向侧移并且实现快速变向。而第二种方法是在横向侧移中按R2一下，这样球员会做出停球的动作，从而终止横向侧移。

横向侧移



两种形式

▲R2取消横向侧移的优点在于第一时间内，控球方有更多的选择。

©2001 Korea Football Association　adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group,used with permission.
Officially licensed by Eredivisie NV　Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI

突破篇

当把球牢牢地控制在脚下后，如何进攻都要看玩家们自己的习惯。但是作为一个擅长盘带突破的玩家，这时候脑子里几乎都只有一个信念：突破！（编按：虽然提倡多种攻击手段结合的阿迪并不太赞同支配者的这一番话，但是《WE》毕竟和现实足球不同，“一招鲜打遍天下”也不是没可能的）

突破是现代足球中一种十分有效的进攻手段，当球队中有突破高手的时候，教练往往会围绕其制定一些战术来制造出空间和机会让其发挥自己的突破强项。而突破高手在利用自己的盘带和速度突破对方的层层防线后，或传或射都能给对方造成极大的麻烦。而擅长突破的球员也特别受球迷的喜爱，因为突破能力强的球员往往是技术出众、速度惊人的超级球星，他们利用自己的技术做出的种种匪夷所思的动作令球迷们享受到了足球最华丽的一面，最艺术的一面，如现在阿森纳的当家球星亨利，皇马的罗纳尔多、罗比尼奥和齐达内，巴塞罗纳的小罗、曼联的小小罗等等，他们在给球迷带来了无限欢乐的同时也给自己的球队带来了胜利。

DRIBBLE 1 身体平衡对于突破的影响

《WE9》在向真实足球靠拢的同时也适当地改动和削弱了突破，身体接触将更大程度地影响突破的成功率，所以我们在《WE9》中突破时常常跌跌撞撞，然后当身体没有调整好的时候就被断球。以前用来衡量球员身体强壮程度的身体平衡性这项能力在《WE9》中没有这么明显，除了身体平衡性强如阿德里亚诺这样的还可以继续靠身体吃饭，其他的身体比较强壮的球员都占不了多少身体上的优势。而且《WE9》在突破中对方防守球员的选位只要比较好，身体一般的防守球员都可以把你的突破球员挤开并且断球，这就特别讲究卡位的时机。敏捷性和反应在《WE9》中十分重要，一些身体平衡性不是特别强的球员，往往利用自己优秀的敏捷性和反应能力，在和对方身体接触后的第一时间立即再把球拿住，然后敏捷地继续突破。但《WE9》中的身体接触比较有利于防守的一方，所以当我们在突破时最好选择避免和对方防守队员有持续的身体接触。



▲像阿德、范尼这样的球员还是可以利用身体倚住防守球员，然后强行转身突破或打门的。

DRIBBLE 2 减速是调节中高速盘带的关键

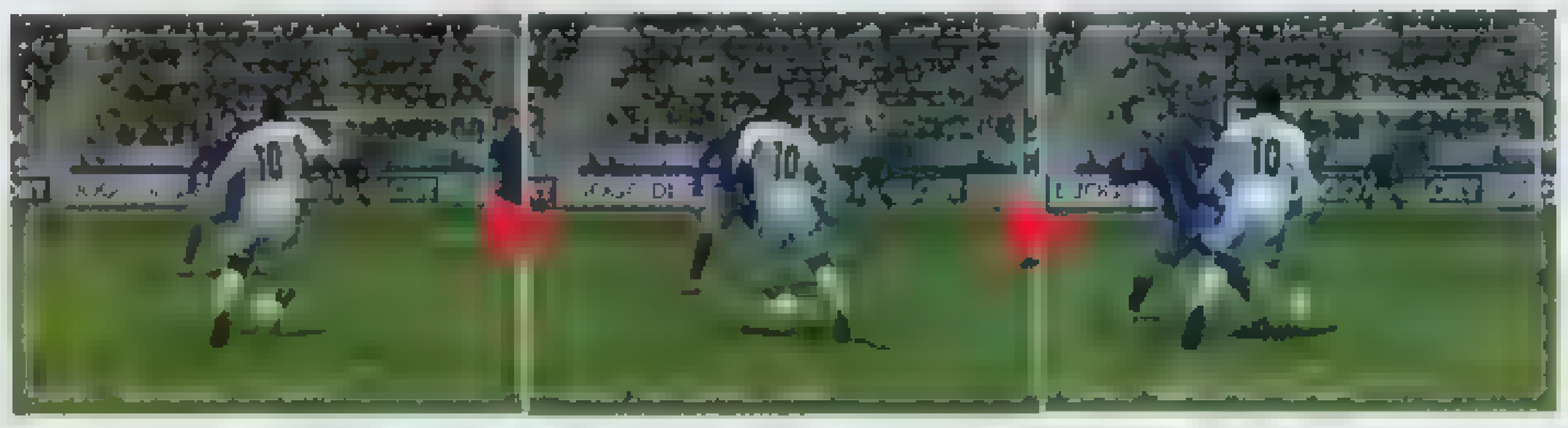
WE9的球员在R2中速和R1高速带球突破的过程中如果试图大幅度的变向，将不会再像前几作《WE》中那样轻松，取而代之的变向动作越趋真实且硬直时间较长，所以笔者并不推荐在加速突破中频繁而过多地使用大幅度变向。当然高速突破中适当的变向是肯定也是必须的，但不能像以前玩《WE》那样频繁地使用。而在高速和中速突破中成功率最高的突破方法依旧是在即将接近对方防守球员时突然减速，然后在减速过程中根据情况使用横向带球或者45度加速变向来过人。《WE9》在高速带球中是不能使用出横向带球的，所以要想利用横向带球来突破对手就只能减速后才能使用出来。



▲减速后再高速朝一侧大幅度推球突破，在空间充足的情况下是非常好用的一招。

DRIBBLE 3 低速盘带是突破的最佳状态

在低速带球的突破中，球员的各种技术都能快速准确地施展。如果对方的防守队员是向你猛扑或者铲球，这时看准时机的横向侧移便能有效地躲过对方的抢截。而对方如果是有经验的玩家，他的防守球员往往会利用R2降低重心并且不会轻易地冲上来抢你的球，这时不断地双击R2和L2的踩单车动作是迷惑对手的其中一种有效技术，如果他的防守队员耐不住性子冲上来抢球，我们就可以马上45度变向过人或者横向带球一下后再向前摆脱。而《WE9》在踩单车动作中的45度变向会有取消踩单车的作用，所以踩单车后的变向过人十分地连贯并且不容易被断球。



▲踩单车的关键在于让对手猜不透究竟你会在第几次绕跨后出脚。

DRIBBLE 4 让防守方捉摸不到你的节奏

节奏的变化是一种不需要做太多花哨动作的突破技巧，利用节奏去突破更多地是要分析对手的心理。比如在R1高速带球中面对对方防守球员时突然松开R1，这时防守方会以为你的队员突然减速肯定是将会做什么动作或者传球，而你就可以利用防守方心里一瞬间的迟疑再立即按住R1直线加速来摆脱对手。另外，节奏的变化也可以利用R1急停和R2急停来控制：R1的急停是在带球过程中立刻将球踩住，动作很快并且幅度很小；R2的急停和R1有点不同，在停住球的同时球员会面向对方球门，并且有很细微的护球动作。《WE9》的R2急停硬直时间十分短，能快速再做下一个动作，所以在突破中适当地用R2急停来打乱对方的防守节奏是非常重要的。

DRIBBLE 5 结合实际形势运用特殊盘带

特殊动作突破在很多人眼中显得华而不实，他们认为动作太过花哨只能增加自己的失误和惹来笑柄。但《WE9》中的特殊动作却往往能让防守方始料不及。尤其是有牛尾巴特技的球员，可以大胆地使用牛尾巴特技，因为《WE9》的牛尾巴成功率比《WE8LE》高了许多。马赛回转在对方猛扑带球队员时使用可以轻松地突破对手。双足假动作和上身晃动是需要结合场上的形势来使用，尤其推荐上身晃动。因为不断的上身晃动可以让对手难以猜测你的突破方向。不要以为只有R2的踩单车有用，有时连点L2的连续踩单车会让对手眼花缭乱而不知所措。其实突破的种种技术都需要玩家自己在对战中领悟，但是千万不能盲目去突破。突破的失误率也是个必须考虑在内的因素，没有人能做到每次突破都100%成功。但也不能因为害怕失误而根本不去突破，那样只会让你的进攻缺乏速度和激情。



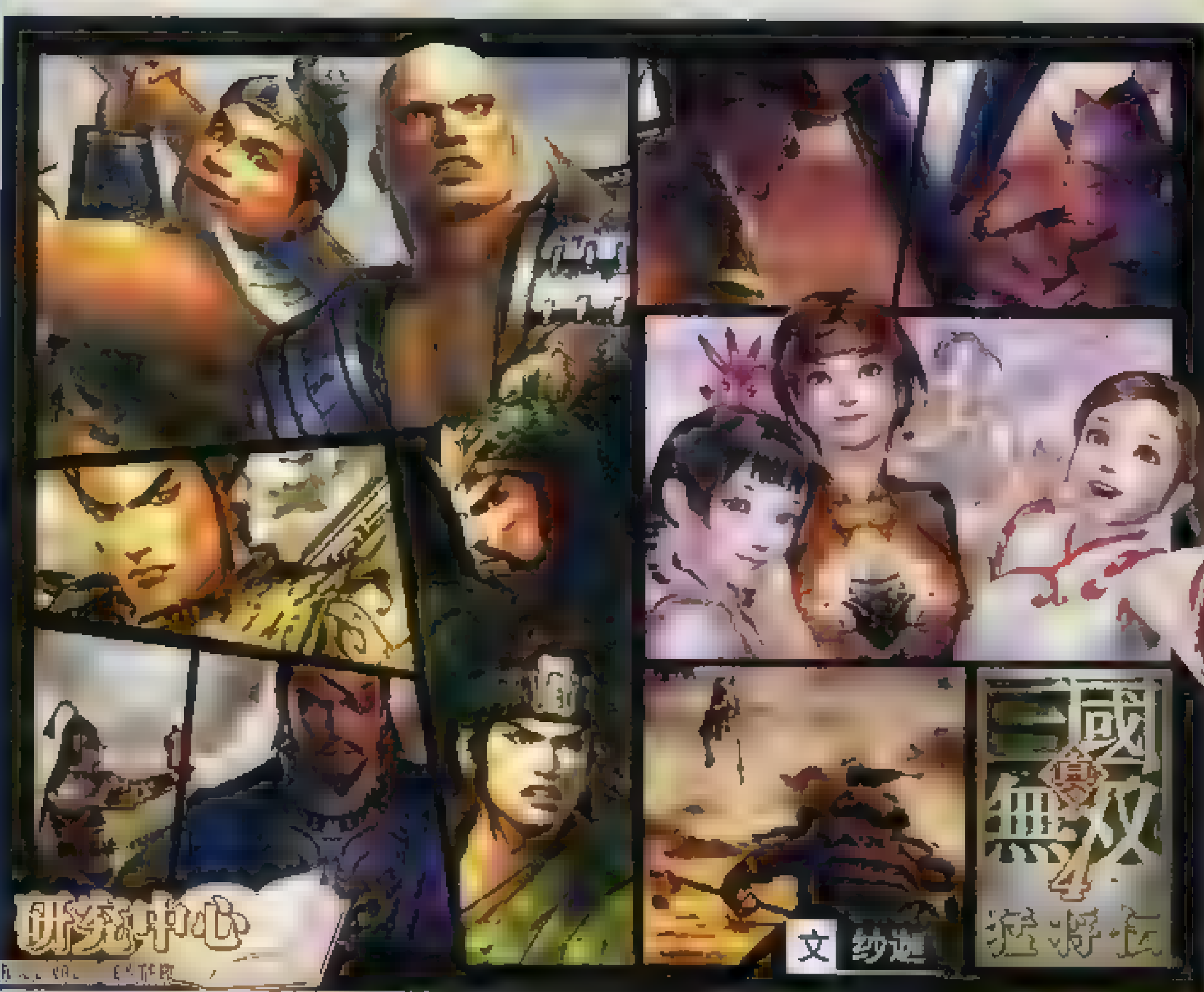
▲一句话总结特殊盘带，就是要出奇不意。

盘带并不是足球的全部

不要以为练好盘带就可以玩好《WE》，也不要以为盘带在《WE》中是可有可无的，凡事最忌走两种极端，踢足球和玩《WE》也是一样的，只有把盘带和足球中其他的各种技战术相结合，才能成为一个顶尖的WE高手，让我们在盘带的艺术中尽情享受《WE》带给我们的快乐吧。

部分国家队主力突破队员

巴西	小罗、卡卡、泽·罗伯托、罗伯特·卡洛斯
英格兰	鲁尼、欧文、乔·科尔、赖特·菲利普斯
阿根廷	艾马尔、萨维奥拉、特维斯、路易斯·冈萨雷斯
法国	久利、亨利
意大利	托蒂、卡萨诺



武将个性设定

在立志模式中，每一位武将都有4种个性设定。其中最有用的是特殊赞赏和传授技能，如果能摸清顶头上司的喜好，打起来无疑会方便很多。这4种个性设定的具体作用如下：

钦佩：CPU武将根据玩家的行动而表示由衷的钦佩，影响埋伏、内应、叛变的发生。但不适用于上司。

特殊赞赏：只适用于上司。当玩家满足特殊赞赏的条件，且过关后军团贡献度为GOOD时，就会立刻升级。但一位上司只会给一次升级机会。

传授技能：军团贡献度累积到一定程度时，上司就会赐给你一种该系统的技能。注意除了此系统之外，基础系的技能是人人都能传授的。

身分：影响结局时出现的文字信息，几乎无用。

钦佩的说明

种类	说明
行军指挥	发动左边的技能时，附近如果有对应钦佩个性的武将，就有可能发生该武将对玩家表示钦佩的事件。同样的技能发动多次后，就算是离玩家很远的武将，只要个性相符也会发生钦佩事件。另外获得密书等同于发动侦察技能。
战斗指挥	
火计	
伏兵	
侦察	
看破	
敌兵大量击破	敌兵大量击破是指每击破50人，敌将击破包括击败无名副将。击破数越多，个性相符的武将发生钦佩事件的几率越高。
敌将击破	

特殊赞赏的说明

种类	发动条件
行军指挥	一关发动3次以上
战斗指挥	一关发动3次以上
补给指挥	一关发动3次以上
火计	一关发动3次以上

种类	发动条件
伏兵	一关发动1次以上
看破	一关发动2次以上
敌将大量击破	一关击破5名以上的敌将
敌兵大量击破	一关击破250人以上

战绩评价

[illegible]将会根据你的表现对武力评价、知略评价、军团贡献度给出战绩评价，[illegible]绩评价最高为GOOD，[illegible]面就为大家公布取得GOOD的条件。

评价项目	阶级	必要值
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
军团贡献度	51（全阶级共通）	

影响武力评价和知略评价的指数各有3个，其具体算法如下：

武力评价	击破敌人数	每人0.5点
	击破武将数	每人20点
	击破据点兵长数	每人5点
知略评价	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

军团贡献度的提升主要靠8大行动，这点在上期的攻略中已经提过了，在此不再赘述。军团贡献度累积到一定程度，上司就会赐给你武器或技能。

真·三国无双4 猛将传	Koei	ACT
PS2 真·三国无双4 猛将传	2005年9月15日	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]日元
对应硬盘 可以与《真·三国无双4》联动		

在上期杂志（总第137·138期合刊）中已经为大家献上了《真·三国无双4 猛将传》的攻略。由于时间紧迫加上篇幅限制，尚有一些资料遗漏，这次就为大家进行补完！此外还会对上期已经介绍过的服装道具入手法给出权威答案，请大家与合刊配合使用。

立志模式资料补完

升级条件

要想升级的话，光靠提高军团贡献度也不是办法，但只要满足以下5大条件中的任意一条就可以升级。

☆（武力评价+知略评价+（军团贡献度×2））>201，但仅限于兵卒时。

☆在阶级不变的情况下，获得两次武力评价或知略评价达到GOOD，同时军团贡献度达到GOOD的战绩评价。

☆受到上司的特殊赞赏，但一位上司只会给一次升级机会。

☆内应工作成功。

☆阶级未达到牟伯时，在同一势力下经过3关且阶级不变。

全武将个性表

武将名	钦佩	特殊赞赏	传授技能	身分
夏侯惇	侦察	敌兵大量击破	马术	武人
典韦	敌将击破	战斗指挥	耐久	武人
许褚	敌兵大量击破	补给指挥	格斗	武人
曹操	敌兵大量击破	行军指挥	情报	贵人
夏侯渊	敌将击破	敌兵大量击破	弓术	武人
张辽	侦察	敌将大量击破	马术	武人
司马懿	火计	伏兵	计略	智将
徐晃	行军指挥	敌将大量击破	统率	武人
张郃	战斗指挥	火计	情报	武人
甄姬	伏兵	伏兵	计略	贵人
曹仁	看破	补给指挥	耐久	武人
曹丕	看破	看破	统率	贵人
庞德	战斗指挥	敌将大量击破	弓术	武人
周瑜	敌兵大量击破	火计	情报	智将
陆逊	火计	补给指挥	计略	智将
太史慈	敌将击破	敌将大量击破	耐久	武人
孙尚香	敌兵大量击破	敌兵大量击破	弓术	武人
孙坚	战斗指挥	敌将大量击破	马术	贵人
孙权	行军指挥	火计	统率	贵人
吕蒙	伏兵	敌兵大量击破	情报	智将
甘宁	侦察	敌将大量击破	格斗	武人
黄盖	火计	战斗指挥	耐久	武人
孙策	敌将击破	行军指挥	格斗	武人
大乔	敌将击破	看破	统率	贵人
小乔	敌兵大量击破	伏兵	计略	贵人
周泰	看破	行军指挥	马术	武人
凌统	伏兵	敌兵大量击破	弓术	武人
赵云	行军指挥	敌将大量击破	马术	武人
关羽	战斗指挥	敌将大量击破	弓术	武人
张飞	敌将击破	战斗指挥	耐久	武人
诸葛亮	伏兵	看破	计略	智将
刘备	看破	敌兵大量击破	统率	贵人
马超	敌将击破	火计	马术	武人
黄忠	敌将击破	敌兵大量击破	弓术	武人
姜维	侦察	伏兵	统率	智将
魏延	敌兵大量击破	敌兵大量击破	格斗	武人
庞统	敌兵大量击破	行军指挥	计略	智将
月英	敌兵大量击破	补给指挥	情报	武人
关平	火计	战斗指挥	情报	武人
星彩	行军指挥	看破	耐久	武人

©2005 KOEI Co. Ltd All rights reserved

埋伏、内应、叛变的发生条件

叛变：首先需要在战斗中有武将对你表示钦佩，另外过关后还要受到上司的特殊赞赏。这样在战斗中最后一个对你表示钦佩的武将如果是敌人的话，就会送来招降信；如果是我方将领的话（包括特殊赞赏），则有一定几率收到在敌方阵营中与此将领属于同一钦佩个性的某位敌将寄来的招降信。同意的话就会立刻变为敌方势力的人，上司变为写招降信的人。

内应：首先需要在战斗中有武将对你表示钦佩，另外过关后还要受到上司的特殊赞赏。这样敌方的军师有一定几率引诱你做内应。和叛变不同的是答应做内应后不会立刻成为敌方势力的人，要在战场上完成内应工作后才会叛变。

埋伏：学会计略、情报系的任意两个技能，或是拒绝了敌人叛变的要求后，我方的军师就有一定几率要求你假装叛变到敌方势力中去做内应。同意的话就会立刻成为敌方势力的人。之后在战场上完成内应工作后就可以顺利回归原势力了。

立志模式的最终称号

在立志模式的最后，电脑会给玩家一个称号。称号一共有8种，对自创武将的能力没有影响。如果同时满足多个评价的条件，则以最上方的评价为准。

称号	取得条件
不义不忠の士	至少完成一次内应工作，且在魏蜀吴三方都效力过。
埋伏の刃	成功完成两次埋伏工作。
神算の士	总计略击破数超过800。
希代の武人	总击破数超过1800。
智勇兼备の士	总击破数超过1400，且总计略击破数超过400。
智を磨く者	总计略击破数超过400。
武に生きる者	总击破数超过1400。
语られぬ者	未满足以上任一称号的条件。

全服装官方权威入手法

上期杂志中已经公布了全服装的入手方法，而这次要为大家公布的是全服装的官方权威入手方法！需要注意的是，同一必要阶级对应的服装，一次游戏只能拿到一套。另外如果同时满足数件衣服的入手条件时，将会拿到最下方的服装。



男装	女装	必要阶级	入手方法
布服	布衣	—	初期便有。
轻铠	轻装衣	什长	学会チャージ和兵卒修炼。
武斗服	武斗衣	什长	情报系或弓术系技能学会1个以上。
重铠	重装衣	卒伯	①学会无双乱舞和什长修炼，②学会基本马术或无双铠。
军师战袍	舞踏衣	卒伯	学会2个以上的统率系和情报系的技能。
道士服	女官衣	卒伯	学会2个以上的统率系和计略系的技能。
皮戒衣	南方衣	—	军团贡献度极低，受到上司的叱责。
大将军铠	姬将铠	副将	①已学会觉醒奥义、卒伯修炼，②学会战斗马术、行军指挥、战斗指挥中的任意两个技能。
宰相服	祭礼姬衣	副将	学会6个以上的统率系、计略系、情报系的技能。
鬼神铠	—	—	总击破数超过1500人。
—	妖姬衣	—	一次游戏时在魏蜀吴3个势力下都效力过。

修罗模式资料补完

关卡信息的说明

在选关之前，可以看到每个关卡的信息，从这些信息中可以判断出这一关的大致情报。下面就将全部关卡信息整理如下，任务内容请参照上期杂志。另外因为贼军讨伐战、建国战、侵攻战、天下统一战、防卫战、反乱镇压战有明显标记，故不再说明其对应信息。

战场信息一览

女性ばかりをさらっていく山贼がいるとの尊がある	会发生落单女性的任务。
历战の勇将[人名]が、强者を求めて战いけている	该武将会主动追击玩家。
この地方の反乱を讨伐するため、[人名]が出阵している	会发生援助我方的任务。
知勇兼备の将[人名]が付近を巡回している	该女性武将会主动追击玩家。
物资を丰富に蓄えた、丰かな村落があるらしい	会发生强抢村落的任务。
何者かが丰かな村落を狙っているらしい	会发生保护村落的任务。
商人が肉まんの行商に赴く途中、山贼に捕らえられてしまった	会发生保护商人的任务。
不可思议な力を操る张角が内乱の疑いにより幽闭されている	会发生营救张角的任务。
贵重な物资を贮藏する、宝物库があるらしい	会发生攻击宝物库的任务。
[人名]が大规模な作战を展开しようとしているらしい	会发生发动火计的任务。
この地方を荒らし回る军の中に[人名]という名将がいる	该敌将的能力会强化，击败据点前的敌将后可以解除其强化状态。
天下无双の军がいるとの尊がある	会发生击败谜之军队的任务。
この地方では、山贼が珍奇な动物を乱获しているらしい	会发生寻虎的任务。
この地方は样々な军の侵入により战が绝えない	详细不明。
大军势が集结しており付近は骚然としている	有众多敌人登场。
巨大な特殊兵器を见かけたという情报がある	本关有大象或虎战车登场。
この地方において、[道具名]を见かけたという情报があった	完成任务就有可能获得这种道具。

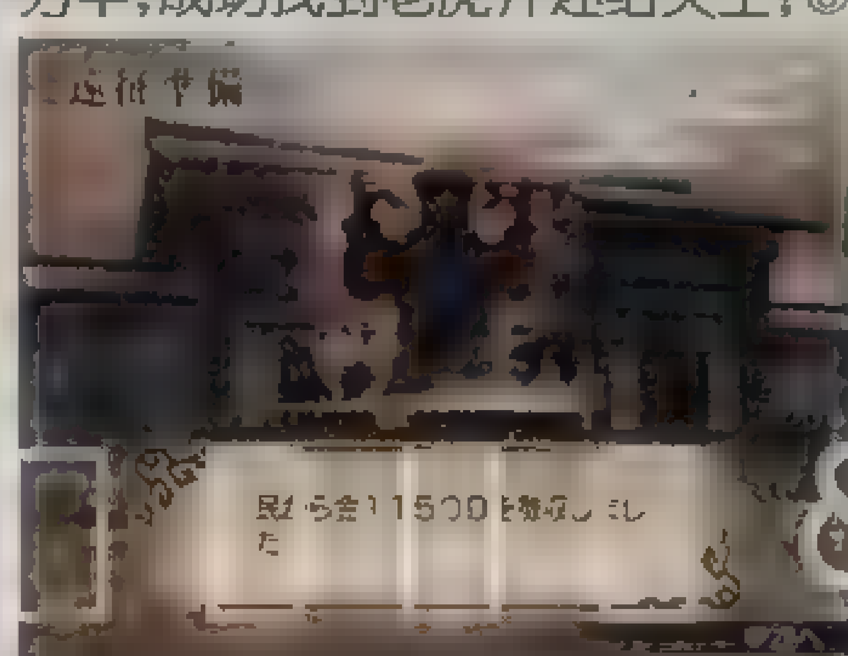
商店信息一览

肉まんの特卖が行われている	包子半价出售，但不卖华佗膏。
华佗膏を卖っている高级店がある	有华佗膏出售，但价格上涨20%。
自己を锻えるための品々を取りそろえた店がある	有大量成长道具贩卖。
样々な商品を丰富に取りそろえた店がある	有8种商品出售，但种类不定。
[人名]が雇用主を求めて店にいる	在商店中可以花钱请该武将加入。
样々な强者が雇用主を求めて店にいる	在此地可请到数名武将加入。
在库品を整理するため、大安卖りが行われている	商品打七折出售，但品种不多。
锻冶屋に传说の职人がいるらしい	传说的锻冶职人登场。

关于道德值

在上期杂志中，纱迦介绍了修罗模式中的隐藏数值——道德值。事实上游戏中既有善行度又有恶行度，玩家可以同时让善行度和恶行度都达到很高，但最终的道德值还是取决于两者之和。（可以把善行度当成正，恶行度当成负，这样就好理解了。）

令善行度上升的行为有：①在保护村落的任务中，在保镖健在的情况下消灭来犯敌将；②在寻虎任务中，成功找到老虎并还给失主；③在防卫战中击败敌将、救出人民；④在落单女性的任务中，协助女性武将消灭山贼。



令恶行度上升的行为有：①在落单女性的任务中击败女性武将；②在强抢村落的任务中，击败村长和保镖，且“同谋”健在；③在寻虎任务中，找到老虎后不交还失主，转而进攻敌总大将，这样失主就会向你进攻，此时再将失主击败；④在侵攻战中击败义民兵。

当玩家的恶行度比善行度高时，在建国后有一定几率发生向人民征收大量税金的事件。收到的金钱数量为打过的关数乘以500，但最高不能超过5万；当玩家的善行度比恶行度高时，在建国后有一定几率发生人民献上包子恢复体力的事件。

修罗模式武将资料一览

武将名	属性	战场技能	事件技能	善行度	恶行度
夏侯惇	炎	觉醒	–	小	中
典韦	炎	铁壁	–	小	中
许褚	炎	–	治愈	小	中
曹操	阳	无双	镇压	小	中
夏侯渊	炎	觉醒	–	小	中
张辽	冰	猛攻	–	小	中
司马懿	冰	无双	治愈、反乱	小	中
徐晃	阳	–	镇压	小	中
张郃	炎	–	治愈	小	中
甄姬	冰	–	治愈	小	中
曹仁	阳	铁壁	–	小	中
曹丕	冰	觉醒	反乱	小	中
庞德	阳	铁壁	–	小	中
周瑜	炎	觉醒	治愈	中	小
陆逊	炎	无双	治愈	中	小
太史慈	阳	铁壁	–	小	中
孙尚香	炎	–	治愈	中	小
孙坚	炎	–	镇压	中	小
孙权	阳	–	镇压	中	小
吕蒙	炎	铁壁	镇压	小	中
甘宁	炎	猛攻	–	小	中
黄盖	炎	–	镇压	中	小
孙策	阳	觉醒	–	中	小
大乔	炎	–	治愈	中	小
小乔	炎	–	治愈	中	小
周泰	阴	无双	–	小	中
凌统	炎	猛攻	–	中	小
赵云	炎	觉醒	–	大	无
关羽	阳	无双	–	大	无
张飞	炎	猛攻	–	大	无
诸葛亮	阳	铁壁	治愈、镇压	大	无
刘备	阳	–	治愈、反乱	大	无
马超	阳	猛攻	反乱	大	无
黄忠	炎	觉醒	–	大	无
姜维	阳	无双	镇压	大	无
魏延	冰	猛攻	反乱	大	无
庞统	冰	铁壁	治愈	大	无
月英	冰	–	治愈	中	小
关平	炎	无双	–	大	无
星彩	阳	–	治愈	大	无
貂蝉	炎	–	治愈	大	无
吕布	阳	鬼神	反乱	无	大
董卓	阳	猛攻	反乱	无	大
袁绍	阳	–	治愈	中	小
张角	炎	–	治愈、反乱	中	小
孟获	炎	猛攻	反乱	小	中
祝融	炎	–	治愈	小	中
左慈	阳	觉醒	治愈、反乱	大	无

战场技能

战场技能虽然是人人都有的，但只能由同伴发动。发动战场技能后，玩家和战友都可以得到强化。其中最强劲的战场技能莫过于吕布的鬼神！

猛攻	30秒内攻击力2倍。
铁壁	30秒内防御力2倍。
无双	10秒内无双槽不减。
觉醒	玩家获得觉醒印，同伴处于觉醒状态。如果玩家已取得觉醒印，那么在战场上会出现新的觉醒印。
鬼神	30秒内攻击力2倍，且10秒内无双槽不减！



事件技能

事件技能同样只能由同伴来发动，其时机是过关之后。事件技能基本上没有太大作用。

治愈	发动时会有名医前来治病，然后我方全员体力恢复50点。
反乱	已建国但未统一时，如果部下中有拥有反乱的武将，且加入时间不满十关，这样当该武将的道德值与玩家的道德值相反时便会发生反乱事件。发生后将出现反乱镇压战，反乱的武将离开队伍。（例如走大恶路线时刘备、马超会反乱。）
镇压	人民反乱或同伴反乱发生，若部下中有会镇压的武将，那么将无须打反乱镇压战。但如果是武将反乱的话，就算镇压成功，反乱的武将也会脱离队伍。

修罗模式的最终称号

结束修罗模式时，电脑会给玩家一个称号。称号一共有16种，如果同时满足多个评价的条件，则以最上方的评价为准。注意至少要打过第3关才能拿到特别的称号。

真三国无双	打过第51关。
一骑当千	①武器强化到最强武器，②因GAME OVER而结束修罗模式，③玩家的善行度高于恶行度。
鬼神	①武器强化到最强武器；②因GAME OVER而结束修罗模式；③玩家的恶行度高于善行度。
皇帝	①已天下统一；②玩家的善行度高于恶行度。
霸王	①已天下统一；②玩家的恶行度高于善行度。
酒池肉林王	同伴3人以上，且全为女性。
美周郎	与两位以上的女性武将发生亲密事件。
希代の好汉	同伴3人以上，且全部发生亲密事件。
孤高の英雄	没有同伴。
大食の好汉	曾购入大量包子。
财贷の王	拥有大量的金钱。
大德	玩家的善行度远远高于恶行度。
乱世の奸雄	玩家的恶行度远远高于高行度。
名将	①已打过第6关，②玩家的善行度高于恶行度。
勇将	①已打过第6关，②玩家的恶行度高于善行度。
未完の大器	未满足其他称号的条件。

最后的补充：所谓亲密事件，是指当某武将成为玩家的同伴超过15回合，且玩家的道德值与其大致相同时发生的告白事件。

《猛将传》新增装备道具官方权威入手法

拿道具时难度不限，所选人物不限，满足条件后会有贵重品发现信息。出现贵重品信息后，请从情报履历中查看具体位置。贵重品所在的箱子有着特别的颜色。文中所提到的需要击败的敌将，均需玩家亲自击败。

飞龙甲

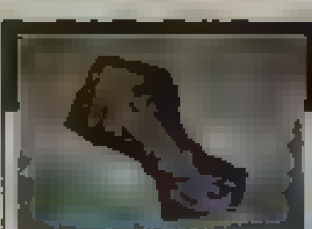


作用：聚力攻击中可以跳跃。

关卡：外传模式·祁山之战

方法：张郃识破计策之后，先击败费耀、戴陵、夏侯霸，再击败张郃。

吸气甲



作用：在敌人攻击的瞬间成功防御，体力恢复50点。

关卡：外传模式·十常侍之乱

方法：连续击破4次盗贼头。

冻结冰矢

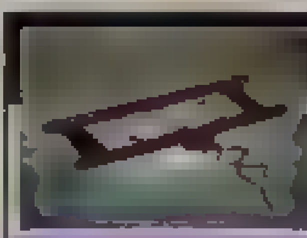


作用：弓箭带冰属性，有一定几率冻住敌人。

关卡：外传模式·阳平关之战

方法，5分钟内击破全部20个石像。

乱舞极书



作用：无双乱舞的威力和持续时间增加。

关卡：外传模式·樊城之战

方法：完成千人斩。

神兽蹄

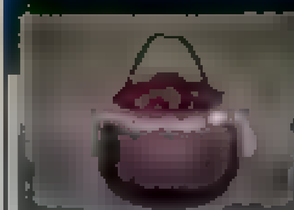


作用：马和象的撞击威力变为1.7倍，虎的攻击力变为1.6倍

关卡：南中决[illegible]

入手方法：击败许褚后，在3分钟内击败徐晃。

馒头袋



作用：被打死的敌兵有一定几率掉落馒头，1P和2P同时装备的话效果更佳。

关卡，葭萌关之战

方法：在本关开始后的3分钟内打倒杨任、杨昂、杨松。

玄武秘石



作用：每杀100人防御力永久性成长2点。

关卡：外传模式·[illegible]之战

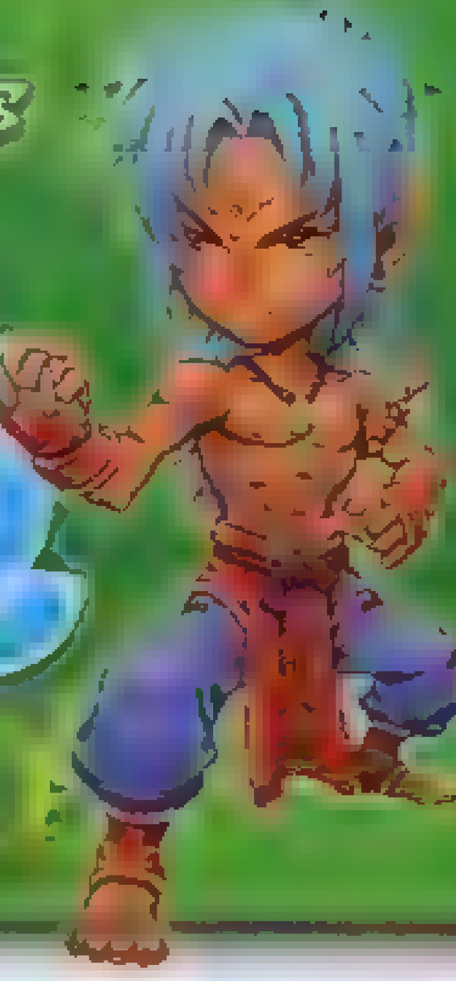
方法：[illegible]开始后的[illegible]分钟内完成[illegible]人斩，[illegible]干掉邓贤、李辅、申耽、申仪。

www.pin...

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

还有几天就可以玩到《灵魂能力III》了，然后再过几天就可以玩到《恶魔城》了！新游戏的发售总能激发人们创作的欲望，阿修罗的手也开始痒痒了。不过眼看2005年只剩下了两个月时间，每年年末一些例行的工作也需要开始准备了，加上后面的大作源源不断，大概很难有时间让阿修罗静下心来画画了……可惜啊！

关于我们栏目一直所强调的“原创”，希望大家在创作画稿的时候还是尽量以ACG题材为主比较好，毕竟本刊还是游戏杂志。虽然有的朋友的纯原创稿画得的确非常好，但是往往难以引起大部分读者的共鸣，这样就达不到预期的效果了！



宣传力度过大引起了过分关注有时候并不是好事，因为你必须拥有足够的实力来呼应别人的期待，《红忍》就是一个典型！不过作者的画还真是不错呢！

广州　洪杰

既然要做不良少年状为什么表情却这么“很萌”，其实阿修罗在考虑的是　PSP 正常运作的最低气温不知道是多少……





画面的构图、空间感以及整体色调都存在一定问题，没能再现出 Tifa 在影片中的风姿啊！

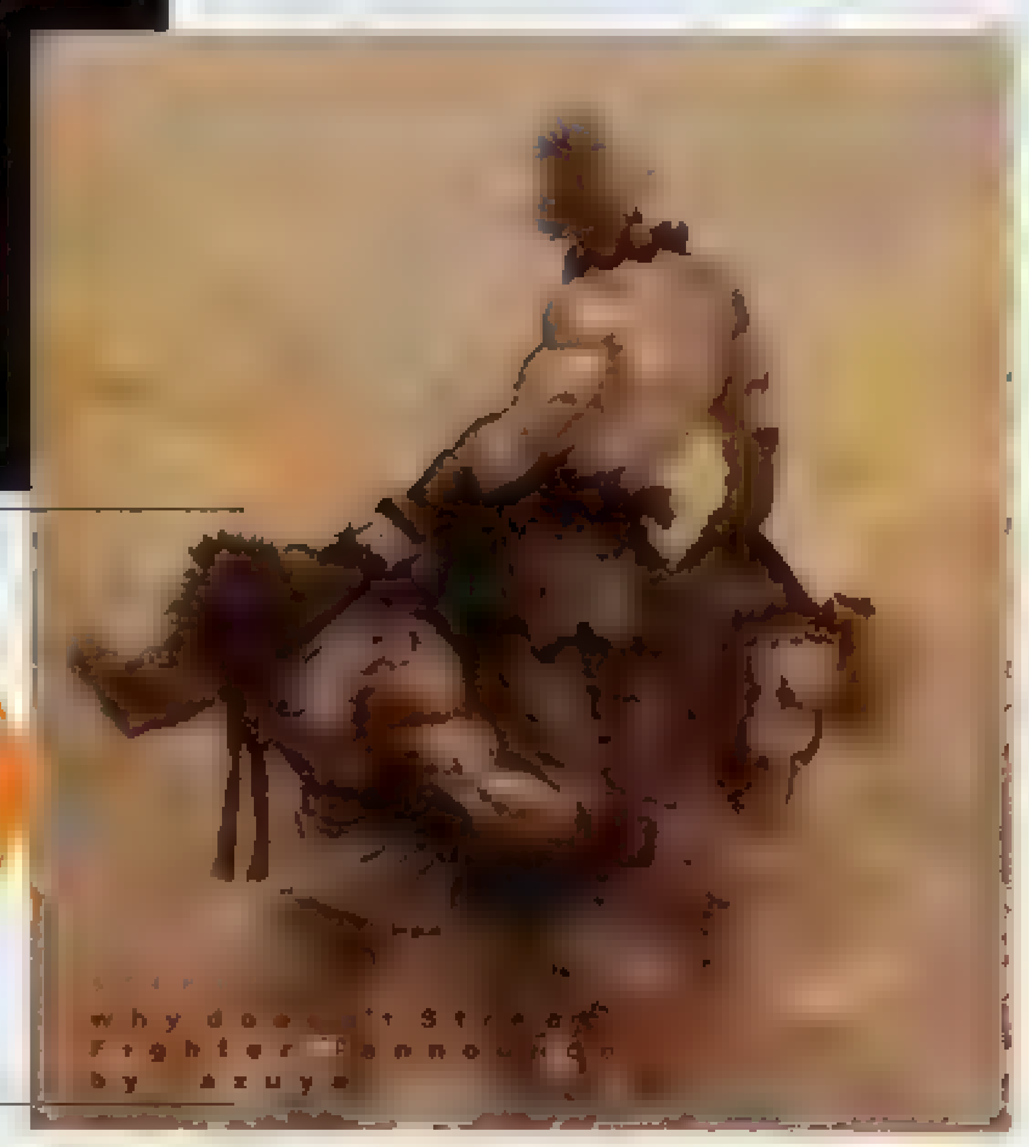
上海　kinggainer



《再临之子》真是近期的大热门啊，无数投稿都采用了这个题材。在题材冲突的同时自然以质量优先！其他作者不要灰心，继续加油哦！



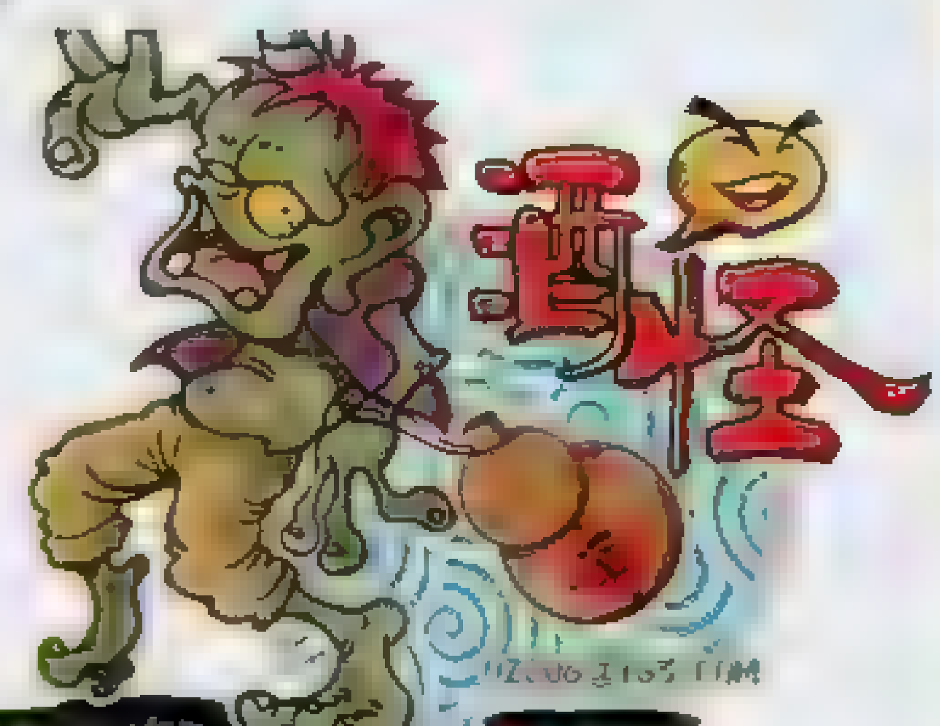
很有「生物感」的设计，还能在当中看到天、EPYON、攻击自由和无限正义等等的影子，不过过于「花哨」的设计却减少了机体的金属感和兵器感，这一点需要注意！



KAZUYA 的画除了风格独特，画技卓越外，最大的一个特色就是对气氛的把握十分到位。豪鬼没有露出正脸，却已经烘托出了天下无敌的气势。赞！



脸部与身体的比例有一些问题，不过这幅作品最大的问题应该是没能再现出霸王丸的霸气也。



画风独特、个性十足！不过还是那句话，尽量和 ACG 挂钩！

佛山　张攀

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

电子竞技场 ESPORTS ARENA

电子竞技之精髓所在

电竞新闻 ESPORTS NEWS

栏目主持：阿迪

让人类摆脱重力束缚的高达

我们的战斗将在全新的街机上翱翔



在9月1日～3日举行的第43届日本街机游戏展上，“《高达》系列”的最新作《机动战士高达 战场之绊》横空出展。这是一款由Banpresto发行、Namco负责销售的半球幕座舱式战术组队对战式游戏，该半球幕式框体是模仿高达的驾驶舱所制作的。本作以高达历史中著名的“一年战争”为背景，玩家是从属连邦军队或吉翁公国的MS驾驶员。当本作开发完成后将达到16人同游，8对8的对战规模，多人团队的战术配合一定能够让玩家间的对抗迸发出激烈的火花。据悉，本作将支持网络对战，届时异地机房之间的对抗赛也会是一个非常吸引人的话题。

半球幕座舱式筐体内部图解



操纵杆

2个操作杆负责控制机体的移动方向和武器使用，武器特指机体的主要武器(比如射击和格斗的装备)，个别机体附带的副武器的使用方法有待进一步的情报确认。

麦克风

在战斗前，玩家可以用麦克风进行战前准备会，确定作战计划和做战斗动员。在激烈的战斗中，战友间如果缺乏即时的沟通和情报收集是最可怕的，这个麦克风同样可以帮你解决这一方面的担忧。

踏板

按照使用功能来划分，踏板分为跳跃踏板和喷射踏板两种。玩家可以配合操作杆来体验MS驰骋在宇宙时的绝高机动性。

这一次我们走在潮流的先端

国内机房第一时间引进2D格斗大作《GGXX SLASH》

10月3日晚上7点整，《GGXX SLASH》准时到达上海烈火游戏机娱乐。从2003年春到2004年9月16日，《GGXX#RELOAD》登陆国内整整花了一年半的时间，2005年的9月28日到10月3日，《GGXX SLASH》则仅仅用了5天。10月4日，北京的西单文化广场机厅也同时引进了该新作，北京的GGXX玩家终于得偿所愿。尽管在游戏水平上我们与日本尚有差距，但相信通过这次京沪两地同时引进这款新作，对国内“《GGXX》系列”的普及和发展能起到不小的作用。如果你是一名《GGXX》的爱好者，那就赶快走进机房体验第一时间玩到新作的快感吧！

GGXX SLASH	
上海	烈火游戏机娱乐
地址	上海市静安区江宁路77号4楼
设置	对战台1台，3局2胜制
网址	www lie-huo com
北京	西单文化广场(77街)电子娱乐
地址	北京市西城区西单北大街1号西单文化广场地下一层
设置	对战台1台，3局2胜制



第三度车神之争爆发

上海正阳最速传说3头文字D大赛引擎轰鸣

于10月6日在上海正阳举办的“最速传说3头文字D大赛”，其最终报名人数总计达到150名，大大超过了原定的112个参赛名额。本次比赛共配备了8台头文字D街机框体，参赛者在5位美女裁判的引导下有序地参加比赛。比赛早期就爆出了一个大冷门，香港头D小天王WAH！被小老虎淘汰。可见除了卢工的Impact D和正阳的Drift Star车队之外，还有不少民间高手的存在。最后的冠军由SAM夺得，上届“最速传说2”的冠军LCX屈居亚军，季军是FIRE。



《头文字D》的动画、漫画、游戏目前在我国青少年群体中的人气之高，实在是令人叹为观止。

古老神话中的英雄们威风上阵

老牌厂商Capcom引领对战动作游戏新潮流



种族：希腊人
军团名：神谕战士团

智慧与战争的女神雅典娜啊，请引领我们走向胜利吧。为了保卫自己的领土，勇敢的人们将拿起武器奋战到底。

WAR of the GRAIL

在2D格斗游戏的领域里，Capcom的大名可谓无人不知，然而其在动作游戏的评价上也是素有口碑。如今，这家老牌厂商将在街机平台上为我们奉献一款号称能够引领对战动作游戏新潮流的幻想神话大作——《圣杯之战》(War of the grail)。本作主要是由玩家扮演不同种族的英雄率领自己的族群去作战，目前公布的种族资料有大不列颠人、希腊人、独眼巨人、米诺陶洛斯。Capcom透露至少要在本作中实现2对2的对战方式，以军团为具体战斗单位的设定将考验玩家的战术策略。同时，由玩家控制的个体英雄也是左右战斗胜负的重要因素。本作还将对应时下流行的卡片系统，除了拥有一般的战绩记录功能外，还拥有收集、交换装备等功能，其他功能依然有待进一步的情报确认。



种族：大不列颠人
军团名：大不列颠骑士团

作为一名勇猛果敢的大不列颠骑士，亚瑟将必胜的信念倾注在自己手中的圣剑上。当他挥舞这把圣剑的时候，就如在漆黑的夜空中划过的闪电一样，将这个黑暗的时代彻底切裂。

注 《圣杯之战》为暂名，届时会根据游戏的进一步情报再作调整。

文/图 DieGame 编 阿迪

走出去 引进来——斗剧事务局访沪简记

随着第三届"斗剧"的3张DVD的相继发售，标志着整个"斗剧'05"的活动已经圆满地画上句号。9月初，有关方面收到"斗剧"中国预选负责人上野先生的来访Email。2005年9月10日23点15分，斗剧事务局局长、株式会社AQUA ROUGE社长山本惠、日本著名街机游戏杂志《ARCADIA》编辑长猿渡雅史及2004、2005年度"斗剧"中国预选负责人上野悟一行到达上海浦东国际机场，拉开了斗剧高层访沪的序幕。虽然在这之前斗剧方面一再表示他们准备来中国看一下，但当初我们认为这只是礼节性的访问，也就没有投入太多的精力于此。"斗剧'05"之后，可以说上海的街机业界处于一种微妙的停滞状态。就在这样一个时期他们来到了上海，与其说是友好访问，还不如说是来传道、授业、解惑。毕竟在游戏方面，我们需要向他们虚心学习的东西太多，太多了。

Topic 1 举办斗剧的意义

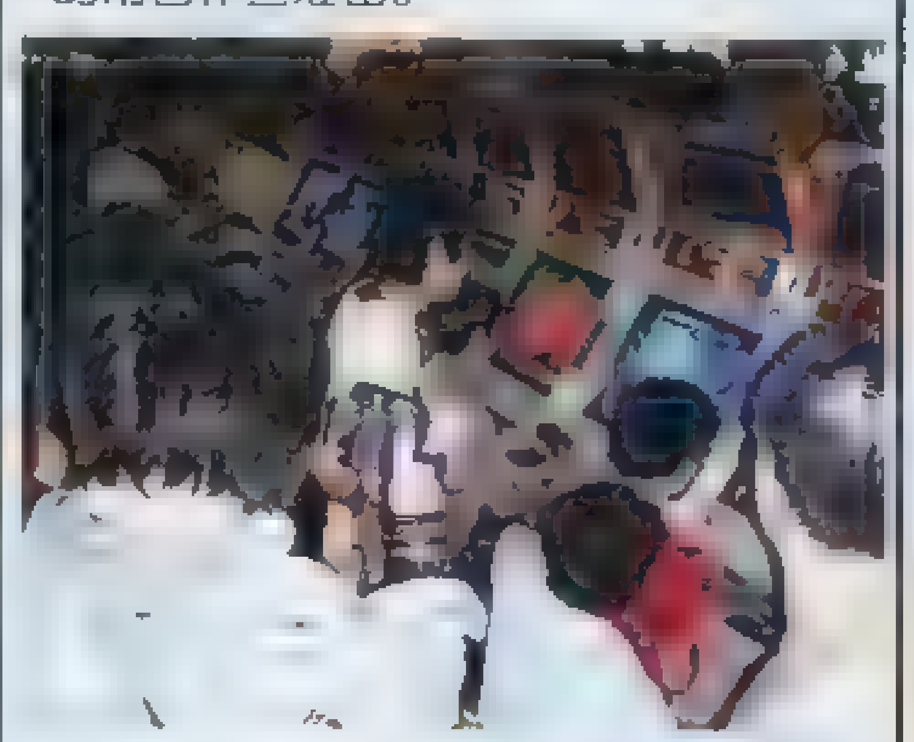

▲双方就街机发展的话题展开了具有促进意义的讨论。

虽然中国参加了两届"斗剧"，但对于国内许多玩家来说，这一活动究竟是如何运作的依然很神秘。借这次来访的机会，很多玩家也向"斗剧"方面提出了诸如"举办斗剧的初衷"、"确定比赛项目的方法"等问题，在对这些问题的解答中，让我们更进一步了解了"斗剧"。其实它并不神秘。从某种意义上来说，"斗剧"是为了挽救濒临崩溃的日本街机格斗游戏业界而生的。2003年第一届"斗剧"举办之时，正是业界的一个低谷。因为没有新作或新作不尽如人意导致玩家数量减少，游戏机房利润减少，游戏厂商投入开发的资金无法收回，进而难以维系新作的开发……这样的恶性循环正如传染病一般在业界蔓延。而这时举办的"斗剧"宛如一针强心剂，适时地打在了要害之上。紧接着，一切随之改变了：因为有优秀的比赛环境，玩家的热情空前高涨——即使是不太成功的游戏作品，只要是入选斗剧的比赛项目，大家也乐于投币去玩。正是因为预见到了这一点，"斗剧"在短短几年时间里就发展成为一股可以左右业界的力量，成功地发动起了街机格斗游戏这部行将熄火的引擎。当然这一切都是日本的经验，如何借鉴其中可以适用的方法来改善国内的街机现状，这是许多国内机房经营者、游戏活动策划者乃至游戏杂志需要思考的问题。

Topic 2 斗剧项目的制定

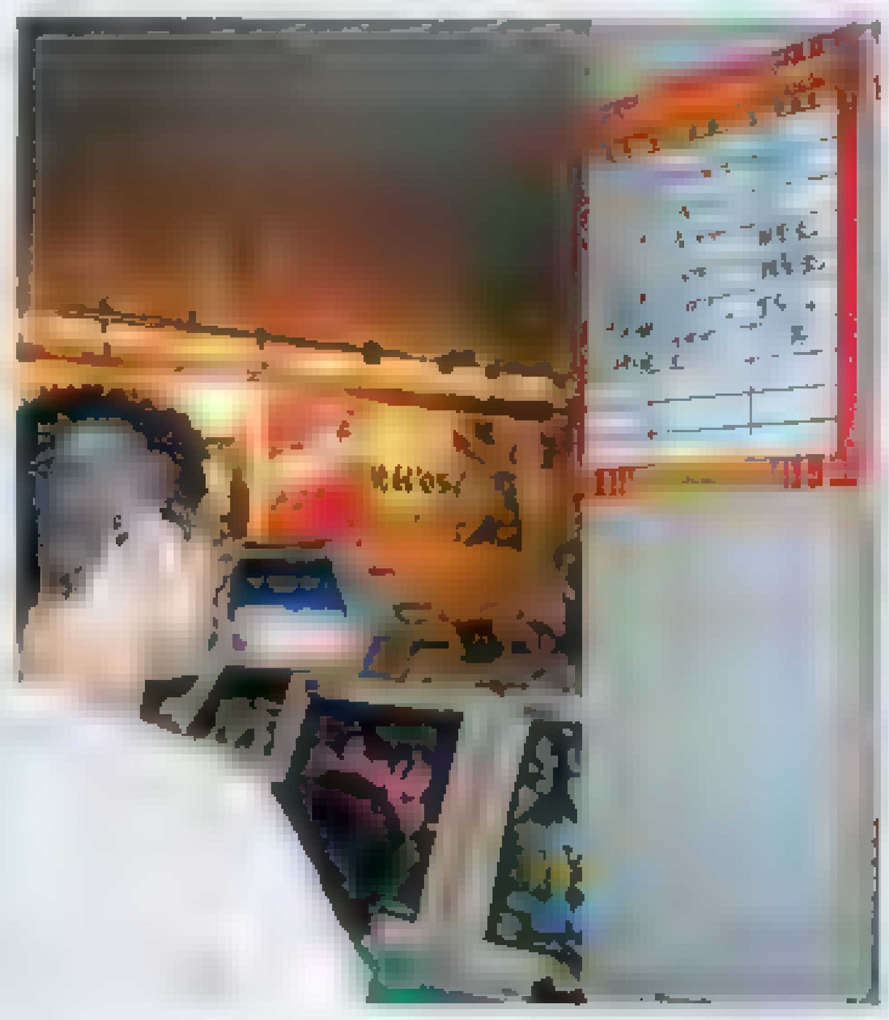
明年"斗剧"的项目，这也是玩家们普遍关心的一个话题。自然"斗剧"访问人员一行都对此讳莫如深，大有"打死我也不说"的觉悟。《ARCADIA》的猿渡编辑长大放烟雾弹，翻开刚刚发行的得意之作——街机格斗游戏专门志《斗剧魂》的第88页，指了指八月版的对战格斗游戏人气排行榜，自上而下的顺序分别是《铁拳5.1》、《MELTY BLOOD Act Cadenza》(月姬格斗)、《罪恶装备XX #RELOAD》、《格斗之王2002》、《街霸3 3rd》。而一边的89页上的"斗剧事务局通信"则是山本社长的访谈：内容围绕比赛项目、海外名额数量、对于《VF4FT》和《街霸3 3rd》两个项目取舍的困惑、比赛日程等问题打起了太极拳，看得人一头雾水。当听说国内对于"斗剧'05"的项目，在公布之前就有人全数猜中时，山本社长神秘地笑道："这次没这么容易被全部猜中了。"

首先结算今年的斗剧，然后再选定比赛地点和项目。总之，这一悬念将保留到10月30日斗剧官方公布为止。不过至少有一点目前已经明朗，那就是在可能范围内的几款游戏，目前离我们的距离都很遥远……而DieGame方面也向斗剧表示，今后如果继续参加斗剧的活动，将尽可能地选择新作，以对国内的街机业界发展起到一定的促进作用。与其在某些日本的较劲项目上有所突破，不如着眼于如何跟上日新月异的街机业发展潮流，为将来中国能跻身世界街机格斗游戏强国、成为"斗剧"决赛舞台上的常客作些准备。


▲有比赛的游戏就有人气，因为猿渡编辑长正在拍摄机房内的玩家气氛。

Topic 3 以赛代练的思路

提到对国内游戏比赛活动的建议，"斗剧"一行也带来了一些独到的见解。首先，在日本基本上已形成了"只要有比赛的游戏便会有人玩"的规律，而比赛也围绕各地的戏机房，由游戏机房的店员或游戏团体的成员组织。一些新作早在发售之前就已经预定了比赛的日程，甚至如《侍魂 天下一剑客传》在日本的稼动当日就有多家机房举行了比赛活动，并且在当天晚上便将游戏的对战录像上传，为游戏的推广和普及起到了决定性的作用。这是一个值得我们学习的经验。在参加"斗剧"预选时，欧美等海外赛区比较常见的运作方法一般是向比赛选手收取一定的报名费，然后将报名费集中起来作为赴日参加决赛的路费提供给冠军选手。至今为止，国内参加的两次"斗剧"都是采用了"参加免费，最终出线选手及随行工作人员的机票由游戏机房赞助"的模式。虽然纯粹，但是也暴露出了不少问题，有待改进。有识之士不难从中看到"商机"与"钱途"，固然街机游戏比赛有极佳的炒作潜力，但作为国内的游戏机房、玩家、游戏杂志，希望能在发展街机游戏比赛活动的过程中采取谨慎、冷静的态度，保持平常心和耐得住寂寞。毕竟，街机业界的前途如何，与这三方之外的人是没有实际关系的，大不了他们炒坏了这道菜再去琢磨下一个目标，而我们大家却不得不替他们收拾残局。羸弱的国内街机业大环境，尚经不起一哄而上的折腾。在很多地方因为一些业者的违规经营，游戏机房还是被社会舆论批判的反面典型，我们还远未达到可以"超级玩家，想玩就玩"的地步。


▲山本社长正在仔细阅读机房内定期举办的积分赛资料。

Topic 4 拒绝盗版，由我做起

最后，在陪同山本惠、猿渡雅史一行考察上海街机现状的过程中，面对机房中多如繁星的街机，我们的话题不由地就谈到了"D版"的问题。近几年由于街机游戏基板的飞速发展，众多新游戏的"防D"技术都得到了提高。而我们国内的众多机房经营者也已经发现：正版、原装街机设备都有着D版无法企及的品质！一些先进机房对D版的依赖度相对较低。甚至在有些时候是因为苦于引进正版无门才"退而求其次"。我们希望通过这次斗剧高层的来访，把这样一种现状，这样一种声音传达出去，让更多的人可以了解到这一点，更快地促进国内街机业界整体步入良性循环。


▲工作人员正在向山本社长介绍机房内的筐体。

2006年度斗剧项目之小编无责任大预测

理所当然入选作品	《铁拳5 暗之复苏》
人气高涨，不入难平民愤	《罪恶装备SLASH》
有力候补物质篇	《格斗之王XI》
厂商赞助 不容忽视	《侍魂 天下一剑客传》
有力候补精神篇	《MELTY BLOOD Act Cadenza》
Great Akiba Culture	(月姬格斗)
超级替补	《VF4FT》
生存与毁灭的二择	《街霸3 3rd》
黑马	《旋光之轮舞》、
斗剧逆天路线的开始	《NEOGEO斗技场》
	《北斗神拳》
历史大反扑	《格斗之王98》
尘封的记忆复苏	《街霸Ⅱ》

自由谈

PLAYER'S FORUM



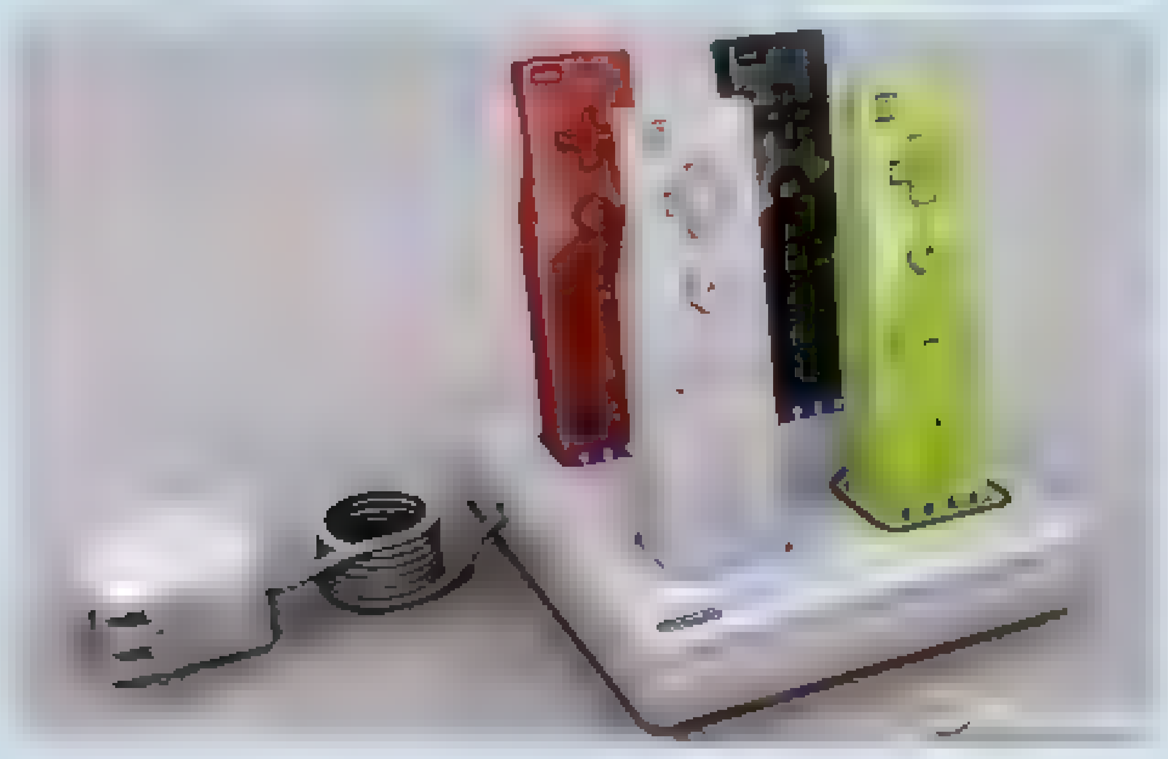
革命，真的是在革命吗？

文 Berserk

一直被任天堂视为下一代家用游戏主机"革命"最重要部分的控制器，终于在2005的TGS上揭开了神秘的面纱。对于一贯重视"创意"的任天堂来说，这次Revolution的控制器对玩家和游戏界的冲击远远比一年之前的NDS要大得多。创新的控制方式，似乎真的能够像任天堂标榜的一样给游戏界注入一股新鲜的血液，掀起一场"革命"。但是，当我们从这种惊喜中清醒来之后，思考它具体将如何改变游戏时，我们就不难发现，事实并非如此简单。

在技术上创新了吗？

革命的控制器并不是什么新鲜的事物，参考任天堂官方公布的一些在具体游戏中使用方法的概念宣传，我们不难发现，光枪、棒状控制器(比如：鬼武者3的刀状控制器)等游戏周边的影子。虽然任天堂还没有解释控制器具体的实现原理，但是多数业内人士认为是持续追踪控制器发射的信号来判断控制器的位置。从技术上来讲，对于一个信号发射器的位置，轨迹和信号强弱的追踪并非是什么创新的技术。相比EyeToy的成像分析技术还要落后不少，而且比较有局限性。比如：一个控制器只能发射一个可供追踪的信号源，而EyeToy理论上是没有这个限制的。当然EyeToy在现阶段的追踪精度对环境的要求相对比较高。虽然革命的控制器将以往的数种游戏周边和手柄进行了整合，并进行了一定程度的完善。但是，这些并非是其他游戏硬件厂商想不到，做不到的事情。然而，为什么之前厂商不去做这样的事情？为什么没有类似的控制器诞生？因为，这样做的效果可能并非有想象中那么好。以往的光枪等其他控制设备都是作为一种游戏外设存在，其他的控制方式也一般只是对于某种游戏类型控制上的一种更高的追求。外设和游戏主机控制器的区别在于：**玩家不可能用一种上面提到的外设来舒服地操作绝大多数的游戏，而游戏主机控制器虽然在某一类游戏方面不如外设，但是却基本上能够应对绝大多数种类的游戏，并给予玩家一种相对比较舒服的方式来控制游戏。**例如：PS系列的DS手柄，就是这个理念的最好体现，中庸的手感虽然是它的诟病，但是我们不得不承认DS手柄对于各种游戏兼容性非常好。相信在Xbox上打过《WE》以及在NGC上打过《灵魂能力Ⅱ》的一些玩家都应该深有体会。这也是SONY一直不愿意放弃这个设计理念的主要原因。对于开发各种游戏类型的厂商来说，手柄永远都不会是困扰他们的问题。

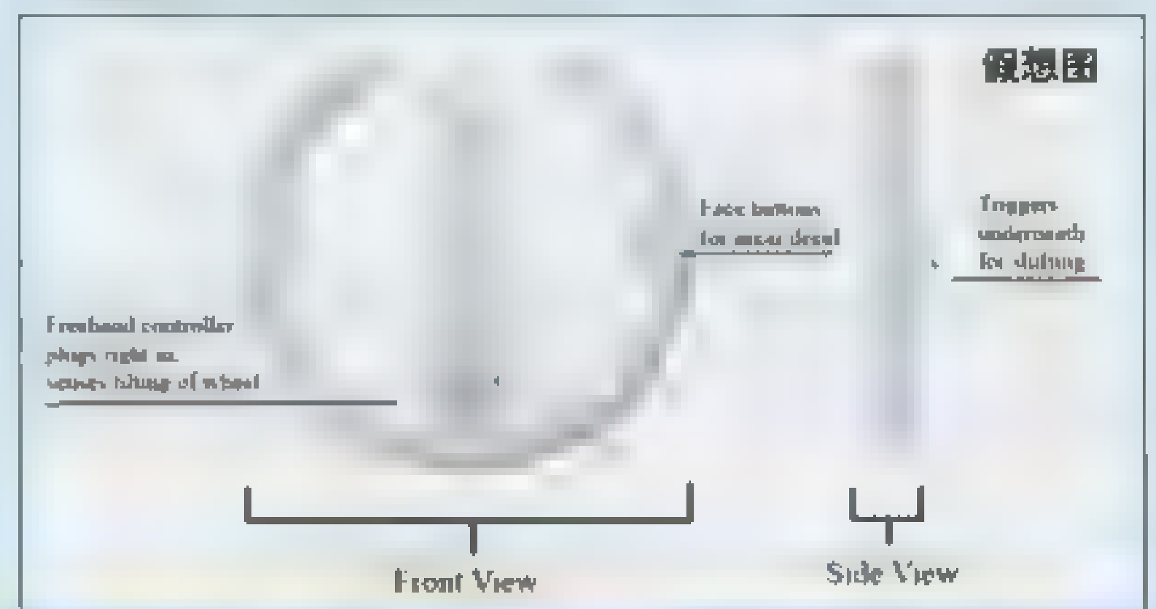


颠覆传统就是好吗？

传统的手柄控制器(GamePad)是在数十年的Console游戏发展的过程中和游戏一同进化过来的，而且过程中也没有出现过异质的其他控制器，从一个角度能够说明手柄控制器的存在是经过了时间和广大玩家检验的。而革命的控制器具体在各个类型的游戏中会有什么样的困扰谁都很难说清楚。虽然任天堂为了解释控制器对于传统游戏的兼容性，对于ACT、RAC等游戏类型进行了说明。但是这些想法显然过于理想化了，经不起仔细推敲。

首先对于玩家来说，容易疲劳就是最明显的事情。先姑且不说ACT、FTG这种游戏在这种控制器上能否实现或者能实现到怎样的程度，在这两种类型游戏中挥动控制器对于玩家来说就是非常容易疲劳的。再比如对于FPS来说，理想的状态是用类比摇杆来控制玩家的前后和左右的平移，遥控器来控制玩家视角的上下左右旋转和射击。但是对于超过180度的旋转对于这个控制器来说也许就是硬伤。姑且不说当玩家背向主机时信号追踪方面会不会受影响(因为革命的控制器和无线手柄还是不同的，主机只要接收控制器传送的数据就可以了，而是需要排除干扰和反射来追踪轨迹)，问题在于玩家背向电视时怎么进行游戏呢？也许有的玩家说，可以从按键上做文章，设计一个自动转身180度的按键，但是事实上这样做也会带来在游戏中很容易产生目标丢失等让玩家懊恼的问题。当然，并不是说这个问题就没有解决办法。而是事实上，**革命的控制器应用在很多广大玩家熟知的传统类型游戏中都有很大的阻力。**毕竟任何事情实施起来都要远比想出办法难很多。对于这个事情我们可以参看一下任天堂一年前推出的NDS。目前NDS发售已经有将近10个月的时间了，我们可以发现能够发挥NDS双屏和触摸屏优势的游戏还是一些异类的游戏。传统的游戏类型并没有因为双屏和触摸屏的引入而增加了什么新的游戏性。很多涉及双屏和触摸屏的部分都感觉是为了使用上它们而特意加上去的。

另外，相比传统的手柄控制器，革命的控制器缺少了左右手之间的连接部分，这个对于减少手部疲劳和精准控制都是不利的。传统的控制器因为有左右手连接的部分，玩家可以在左手用力的时候，右手起到一个支撑和稳定的作用，不但分担了手柄下面手指的压力，而且可以减少手柄的晃动。而且，传统手柄，两手所进行的操作都是类似的，比如：左右手，都是按下某个按键，或者都是拨动类比摇杆。而革命的手柄则不同，**左手用于控制类比摇杆，右手则是要负责控制器挥动和按键等众多操作，这就像让一个人，左手画方形，右手画圆形一样别扭，**想要适应这样的操作，肯定需要花不少时间。

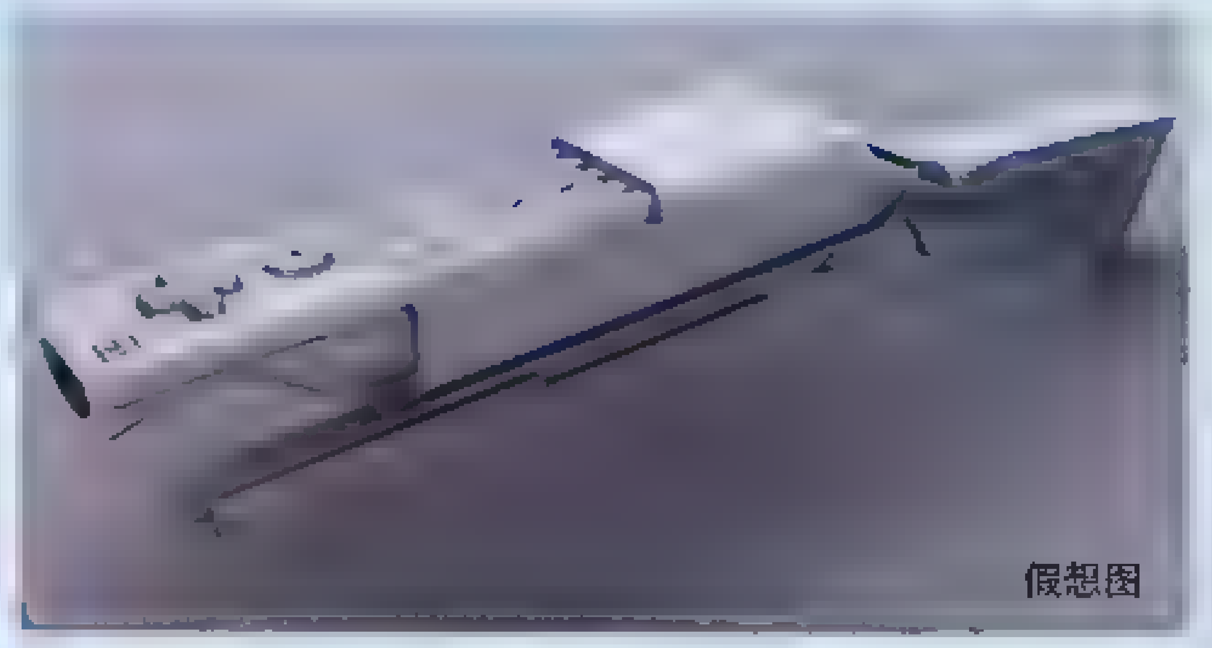


是创新还是异类？

说到这里，相信很多玩家对于我已经不能忍了："为什么你一再的提及'传统游戏'呢？如果拘泥于传统游戏类型，使没办法进行革新了啊"。这便是我这篇文章最终要提及的问题。其实对于目前的游戏界，多数第三方游戏厂商最最擅长制作的还是那些"传统类型"的游戏：ACT、FTG、FPS、RPG、STG等等。每种游戏类型的开发有很大的不同，新的游戏类型不但意味着较高的游戏开发难度，而且也意味着更大的风险。这也就是为什么一般游戏厂商不会轻易改变自己所熟悉的游戏类型制作领域。对于这些游戏来说，改善游戏操作方式并不是紧迫的事情。相反的，一旦改变了游戏的控制方式，还会对这些厂商带来更多的困扰，使得游戏开发的过程中不得不要考虑很多如何使用新的控制方式的事情。然而，对于如何理解新的控制器和怎样将控制器运用到游戏中，除了控制器的设计者外，都不是一件容易的事情。于是便会产生什么问题呢？革命对于第三方厂商的门槛相对的就大大提高了。加上从目前业界的普遍估计来看，革命的硬件机能肯定

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

比X360和PS3要低一些，**在这样的情况下，相信多数第三方游戏开发厂商，都不会首先考虑在“革命”上推出看家大作。**在这点上，任天堂一如既往地没有接受NGC失败的教训，虽然我相信任天堂肯定能够利用革命的控制器推出不少创新、优秀的作品，但是归根结底不能扭转任天堂在家用机市场上份额持续萎缩的事实。


假想图

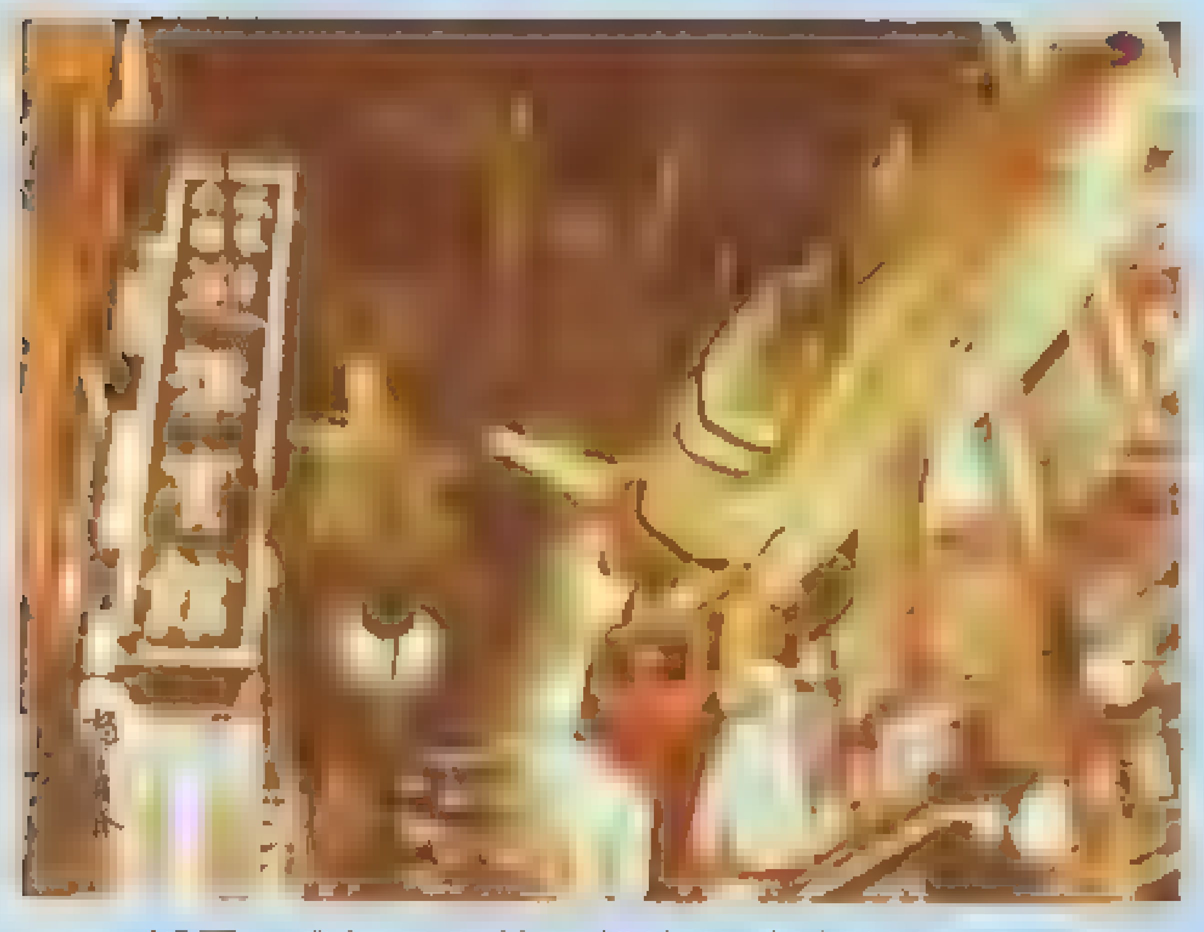
革命路在何方?

虽然说了这么多“革命”控制器的坏话，但是我不得不承认这个控制器对于游戏界的冲击还是很大的。同时我也佩服任天堂的魄力，毕竟感动和玩家直接相关的控制部分是非常不易的，而且这种新颖的游戏方式也非常能够吸引不是经常接触游戏机的用户。从我个人的角度来说，如果有这样的一款外设能够辅助传统的手柄来进行游戏的话，的确是很不错的一件事情，也许是我过于传统了吧。所以我觉得任天堂现在的当务之急就是立刻深入地对这个控制器进行探讨，尽可能制定好如何完美地在传统类型的游戏中发挥它的作用，并将这些经验无偿地与众多的游戏开发商分享，吸引更多的游戏公司在“革命”上推出优秀的作品，并且在过程中不断地推出附件加以完善。

胜语：对于任天堂“革命”手柄创意的赞誉，想必大家已经听了不少了，像上文中所阐述的反对意见倒是比较新鲜。但可以看出，作者并非是在无理地谩骂，而是进行了一些理性的分析，这应该是读者愿意看到的。当然，作者并没有去否定“革命”的创意本身，而是作为一个普通玩家，对“革命”提出了更高的期望。次世代的战争其实还未真正开始，我们也会和各位玩家一同关注“革命”的进一步发展。

谁动了我们的“好游戏”?

文 杨大宇



近日，我把几天前下载的《怒首领蜂》二周目达人录像调出来欣赏了一遍。这款射击游戏的难度在同类游戏中还是比较高的，而这个录像的作者简直可以用变态来形容。据说国内还没有几个人能做到1币通关，更不用说通2周目了。可这位大侠却像穿了隐身衣一般，在枪林弹雨间，时而岿然不动，时而穿梭自如。好几次，我感觉子弹已经覆盖飞机的全身了，可那家伙就是不死！难怪有人怀疑录像制作者使用了作弊器或是变速齿轮之类的修改工具。但是，当我挺住倦意，看到2周目末尾时，飞机在最终BOSS的超威力弹幕下被炸开了花。很快，作者将先前积累的5架战机全部送给了BOSS。我这才明白过来，之前看到的一切都是真的。

后来，我又查找了与之相关的一些资料，才知道，该录像为国外的职业玩家所制作。也许，在我眼里看似神奇的一次躲避不过是他们每日的训练科目。玩游戏玩到这个境界，实在是让人叹为观止。相信该玩家如果把在这款游戏上付出的精力转移到其他方面，一定也可以创造出不俗的成绩。

按照中国人的传统观点，玩物是要丧志的。虽然我很喜欢游戏，但骨子里却还是很赞同这种观点的。可玩游戏也不是一件简单的事，从游戏中我们也可以看到不同的人对待人生的不同态度。有立志要成为某款游戏顶尖高手的人；有坚持自己通关、不用攻略的人；有整天忙于找攻略秘技的人；还有使用了攻略和秘技之后还不觉得过瘾，非要用修改工具把游戏改得面目全非才大呼过瘾的人；更有只热衷于收集游戏，但买过之后却束之高阁、任其被灰尘埋没的人……

表面上看，大家都在玩游戏，都被称为“玩家”。可有些人是真的用心在玩，有些人则是心不在焉地玩；有些人是在品味游戏，有些人是在糟蹋游戏；有些人是在“玩”游戏，有些人却是在被游戏“玩”……和做其他事情一样，通过玩游戏，也同样可以看到人的性格和人生态度。

游戏不但折射着人生态度，还闪耀着辩证的光辉：在游戏软件的数量上，绝对不是“韩信点兵，多多益善”，和其他事物一样，个人拥有的游戏数量太多和没有游戏的效果就差不多了。打个比方，现在能追赶上潮流的人都在玩三大主机，在享受着绚丽的画面及优美音效的同时，人们普遍抱怨现在的游戏没有过去的好玩了，这大概也是D版大行其道的原因吧。更有一些人说，在玩着这些动辄百万级的大作时，还比不上当初玩FC时的感觉。一个比较流行的结论是：“游戏的画面越进步，游戏性也就相应地退步了。”

但事实真的如此吗？为了方便说明问题，就让我们一起来找找当初玩FC时的“感觉”：当年，一张FC卡带少则100元，多则500元，以当时的货币购买力，这绝对不是一般家庭能够轻易负担的。游戏数目及卡带价格决定我们不可能像今天扫碟一样频繁地更新自己的游戏。而相关的游戏攻略和官方资料的极度缺乏，又使得大家为了打通一个游戏不得不动用自己全部的智力和体力。我的那盘《4人街霸》及《忍者神龟3》就有许多秘技和绝招是我自己探索出来的。这些在今天看来无比简陋的游戏在当年却凝聚了我们的汗水和智慧，也记载了我们和朋友们一起度过的快乐时光。于是，FC时代的大部分游戏都被我们冠以“耐玩、游戏性强”的美誉。同样是FC游戏，我们现在完全可以使用模拟器，将自认为最经典的ROM集合在一起玩。看看你还能否找到当年玩FC的感觉？







同样的，在PS2“散装碟”像萝卜白菜一样便宜时，我们完全可以一次性购买两位数的游戏软件。事实上，很多人也是这样做的。在游戏攻略像手纸一样随处可见时，大概已经没有多少人愿意本本分分地自己探索了。按图索骥已经成为很多次世代主机玩家的一种习惯，这种比吃方便面还乏味的游戏过程还有什么乐趣可言呢？再好的游戏画面，再好的音效，再出色的游戏系统又能怎样呢？**难怪这年头在网上评价游戏时看到最多的词之一就是“垃圾”——在一心一意捡垃圾的人眼中还会有什么东西不是垃圾吗？**

任何一款游戏，只要用心去玩，都是好游戏。再好的游戏，如果没有心境去品尝，也是枉然。请相信这一点——**游戏硬件的更新速度再快，游戏软件的开发周期再短，也追赶不上一颗挑剔的心。**如果我们改变不了外在的世界，至少我们可以改变自己。而改变自己的心态无须花费任何成本，至少比你盲目升级硬件、购买软件划算多了。

讲到这儿，我真的很佩服那位记录名为“HL”的玩家（即前面提到的那位《怒首领蜂》达人）。他为了达成这个记录也许曾奋战过无数个昼夜，而这无数个昼夜中，与他为伴的，就只有这款除了难度偏高，其他都很普通的STG。在他的不懈努力下，人们看到了一个不可能完成的任务的实现，而《怒首领蜂》这个名字，也由于这种玩家的存在而被更多的人铭记。

如果大家都能以类似的心态去对待游戏，又何愁玩不到好游戏呢？

胜语：记得不久前自由谈里曾刊登过一篇《俗人是怎么炼成的？》，表达的是与上文完全不同的立场，有几位读者对该文中表现出的消极的游戏态度表示质疑。不过那篇文章更多的是无奈的调侃，硬派玩家无须放在心上。而杨老师的观点可能也会有玩家不赞同，但胜负师想说的是“自由谈精神”，也就是将玩家自己的想法和感受通过这个平台传达给读者，希望能因为百家争鸣而引出一些思考或是共鸣。

绘 星仔 剧本 D·S



www.plumbook.cn

互动通道：1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770

本期为您准备的礼物

iQue DS 1名



让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边



中奖者将随机获得下列奖品中的任一种
- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴（随机5款／人）

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

读者意见：“互动信箱”的奖品总是老一套，看都看腻了！
解决方案：从本期开始，“互动信箱”的一等奖特设为iQueDS！而二等奖也将由种类繁多的游戏周边精品组成（含Q版小编随意贴），希望参与“互动”的朋友们能够更加积极踊跃喔！

10A封面获得怎样评价

福州 郑嘉琦：本期封面感觉有些灰暗，背景色调也一样，整体感觉只能算一般。

张家口 王浩明：感觉还是原创的好，有几期没用UCG自己画的了，还是改回来吧。“自己动手，丰衣足食”呀。

广州 陈嘉栋：封面给人的感觉很清新，给人一阵凉意。但《神话传说》的人物因人设问题而显得有点美中不足。

扬州 成佳：本期封面一如既往地采用了应景的游戏图片，不过对《神话传说》的人设很不满意，所以并不喜欢。

Email 王宏有：封面总体来说还可以，所选择的人物和背景非常协调。封面上的字排列得也不错，感觉挺和谐，让人看了很舒服。

> **编：**从读者们的反馈看来，本期封面的评价依然较低，理由則大多出自《神话传说》所选图片的人设上。看来原画师中泽一登那过于另类的画风还是不太容易为国内玩家所接受啊……今后我们在选材上会慎重地兼顾到大多数读者的审美观。好在对于封面的用色和文字布局，多数读者还是给出了肯定。

10A特企与特稿的评价

上海 郑晓莹：本期的《WE》特企气势很强，虽然对于热爱“《WE》系列”的玩家来说不错，可如果不太熟悉的话就是在欣赏图片了；特稿相当有趣，让我们领略了萝莉的风采。

上海 王维俊：《WE》特企十分不错，尽管我对足球不是很感兴趣，但看起来仍感受到其中的进化以及对未来的期望。

福鼎 潘德锦：对竞技类事物百分之九十不感冒的人来说，特企是在浪费国家资源；特稿与5B的《可爱新定义》题材上有部分重复，又是浪费！

宁波 乐威：特企的主题很好，吸引了班内一大票“玩PS2只玩《WE》”的男同学，相互争抢差点没把书给撕开。特稿内容很符合流行取向，只可惜我是“御姐党”。

levelup.cn CROSS69：《WE》的特企不错，不过关于济科执教日本经历的错误是不可原谅的，关于LOLI的特稿还是满对本人胃口的。

> **编：**本期的《WE》回顾特企很受欢迎，但也有部分非体育迷读者表示对此并不感兴趣，特稿《可爱即为正义》则评价一般，文章中的动漫部分认知度不高是遭到批评较多的部分，看来我们在选择稿件时应注意更加大众化一些。最后，对于《WE》特企中出现的资料性错误（2002世界杯时执教日本队的应为特鲁西埃），特向广大读者致歉。

关于10A赠品的问题

北京 张晓飞：说实在的，本期的赠品谈不上有多喜欢，虽然主题与之前的不一样，但是论材质和用途，与以前的没什么两样！

武汉 罗俊：喜欢，尤其是GBM，我可以拿着它向其他人介绍，还有Xbox360可以用来当杯垫，有型哦！

柳州 梁栋：本期赠品挺有新意，这两款新品主机贴纸丰富了我单调的书柜。

levelup.cn zhuhua1006：不喜欢，对我这样年龄大一点的玩家完全不合适，所谓的随意贴以我感觉贴在哪里都不合适，还不如一张海报呢，至少海报不会让我感到尴尬。

> **编：**这次随意贴的造型和立意上颇受好评，但在实用性上却遭到了读者们的置疑，许多读者纷纷来信表示：由于环境限制及年龄等因素，大家无法将随意贴“随意”地贴到自己喜欢的地方，不免有些遗憾。看来，在贴纸风潮已经渐渐消退的今天，我们也要与时俱进地及时开拓出制作赠品的新思路才行。

10A攻略与研究的使用感受

清远 钟飞：本期攻略剧情很多，挺耐看。这种“攻略+剧情”同时进行的方式能令玩家理解的时候更加容易。

成都 曹磊：《零 刺青之声》的剧情小说真的很不错，让我了解了游戏的内容与表达出的世界观，这对小说爱好者的我而言简直是另一种新的震撼，希望以后小编能写出更多深情绚丽的剧情小说，强烈期待ing……

134**3475：**因为是女孩子，在看《零》的剧情攻略时竟然哭了，结果周围同学非常鄙视我：“看攻略竟然哭”、“这游戏有这么不好玩吗？”

138**9289：**《神话传说》的攻略做得非常厚道，集流程、剧情、研究于一身，排版也十分合理，以后要多做些这样的经典攻略啊！

levelup.cn 福福：我确实喜欢朴实的语言，但这次《恶魔城》的剧情篇显得……直白简陋。虽说人设远不及当年且甚至有点退化的意思，但您怎么也得放上张有角大人的究极·超大无码写真照吧？

> **编：**由于本期的三篇攻略（《神话传说》、《恶魔城 Dracula 苍月十字架》和《零 刺青之声》）均附有剧情解析，因此受到了广大“无机一族”的热烈欢迎，其中尤以《零》剧情小说的评价最高。不过，在受到表扬的同时，我们也清醒地看到，本期的攻略依然存在个别版式搭配失当、错别字略多及连载期数过长等缺点，这是需要我们时刻保持警惕并坚决改正杜绝的！

10AGamehalo观后感

西安 朱斯迪：《捉猴啦3》时间稍长，可能是我对该系列不感兴趣的缘故吧。

上海 郑晓莹：《捉猴啦3》的小游戏攻略指南很搞笑，也很好看；《恶魔城》和《押忍！》也不错……但三个长达10分钟的连续影像及动画精选看下来未免有些枯燥，望以后能适当调节。

兰州 沈明祖：本期Gamehalo给我留下最深印象的部分就是《高达SEED Destiny》的动画精选了，怎一个“爽”字了得！现在起我决定正式加入“高达FAN”的行列！

Email 喻晋：《热血最强》这个栏目还是改为不定期推出好了，总觉得有些缺乏投入性的感觉！影像的选材上也应该下大工夫，不希望总看到什么某某大作形式上的影像。

> **编：**《捉猴啦3》与《高达SEED Destiny GENERATION of C.E》是本期光盘中给读者留下最深印象同时也是最受好评的部分。从反馈意见看来，《捉猴啦3》的主题音乐经快进后变成的诙谐节奏令大多数观众忍俊不禁，而《高达SEED》借着动画热映的东风，也获得了绝高的人气及“收视率”。此外，胜负师的《押忍！奋斗！应援团》也博得了一定的好评。总体来说，本期的Gamehalo延续了上期的成功。

本期问题

1. 本期杂志中最让您眼前一亮的内容是哪个？
2. 本期封面给您带来怎样的感受？
3. 请您对本期攻略与研究的不足之处进行指正。
4. 您对“特别企划”和“特稿”有何评价？
5. X360发售在即，您希望我们以何种方式介绍这款新主机及相关新作内容？
6. 您是否愿意在杂志上看到关于格斗游戏的深入研究？（譬如即将发售的《灵魂能力III》）

10A互动信箱送礼名单

获得SP的读者

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.pumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎读者到读编往来作客

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆SOUL因为个人原因就要离开UCG大家庭了。分别总是痛苦的，更何况要走的是一位为UCG贡献了5年青春的编辑，实在是难分难舍啊！正所谓"天下没有不散的宴席"，在此祝愿咱们的SOUL事业有成、一帆风顺！



SOUL的主要贡献

焦点	2002～2004
游戏情报站	2001～2004
年鉴	2001至今
SOUL的秘密花园	2003至今
新作短波	2004至今

☆往年的10月波澜不惊，11月大作如云。今年却从10月底开始就进入了游戏发售的高峰时期，算算日期也就是下一期的事儿了。11月的游戏数量有所下降，但自11月22日Xbox 360发售之后，我们将正式进入次世代。进入12月之后，几乎每周都有美日版大作降临，这种情况将一直持续到过年。作为一名游戏玩家，你是否感到无比的激动？

☆自雨滴登场以来，其人气不断飙升，大有赶超诸编之势。最近的来信中，多将全部男编统称为"诸编"，而将雨滴单独列出称之为"MM"、"姐"、"さま"等等。不过雨滴到底还只是一个加入编辑部不到三个月的新丁，以后还有很多东西需要她去学习。请大家加强监督，以助其早日成才！（目前雨滴正在接受熬夜特训中……）

本期编辑部流行游戏

当红流行游戏	人数	小编名
罪恶装备XX #RELOAD	3人	邪魔天使、沙罗、阿修罗
CAPCOM经典合集	3人	纱迦、胜负师、GOUKI
超级火枪英雄	3人	胜负师、纱迦、多边形
WE9	3人	GOUKI、阿迪、多边形
铁拳5	3人	胜负师、纱迦、GOUKI

《罪恶装备XX #RELOAD》最近已成为编辑部最流行的对战游戏之一，目前已经在编辑部内拥有了一批固定的FANS群，每天晚上都会举行对战。《CAPCOM经典合集》则纯粹卖的是怀旧，值得一提的是胜负师居然把里面的《Z基地》、《SON SON》等作品全部通了关。除了上榜的5个游戏之外，《灵魂能力Ⅲ》和《旺达与巨像》的试玩版也在编辑部内引起了不小的震动，看来下期定然是榜上有名啊！

本期的宝物

《代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者》虽然游戏素质一般，但是预约特典相当不错，印象中似乎只有当年NGC的《塞尔达传说 风之杖》能够胜过它。预约特典包括1本40页的全彩资料设定集《-VISUAL CODE-》、1本漫画《GENETIC CODE-》、2张特殊材料制成的明信片和1个可以放入PS2游戏的透明盒子。预约特典在日本是不要钱的，但在国内会炒到多高就不清楚了。目前此预约特典在日本也非常走俏，有条件入手的玩家可得赶快行动了！



20万大抽奖已经落下了帷幕。最近收到了一些中奖者们的来信，看后感触颇深。在此特登出一些感言，与大家共勉之。下次中Xbox 360、PS3、革命的人也许就是你哦！

卢滨：现在才发现，我是在"天上不会掉馅饼"的谎言中长大的！

牛肉丸：这次中奖对我而言意义很大，除了能得到丰厚的奖品外，更重要的是让我对人生的态度产生了改变：原来自己也可以成为一个幸运者，整个世界仿佛就在那一天改变了！真心祝愿所有爱游戏的人！

幸晓：中了奖当然高兴。非常感谢UCG，也感谢给我买信封邮票的妈妈，感谢卖我书的书摊大伯，我也会一如既往地支持UCG(当然，你们做得太差的话也是会被我抛弃的哦)！最后我要说的是，UCG是不是也该更"厚"道一些呢？

Jackie：眼下已经面临高考，这说明能接触游戏的机会也越来越少了。游戏可以不玩，但"田螺鸡"还是每顿必不可少的啊！小编们的口号落到我们学生头上就成了"努力学习、拼命玩！"哈哈！

马涛：在编辑部收到我的得奖回执时，我已经和家人及周围的朋友们开始享受奖品所带来的快乐了。正所谓"独乐乐不如众乐乐"，和周围的朋友一起分享快乐才是最重要的。当然，这个大奖也是本人平生第一次获得的大奖，同时也使我更加相信我和UCG以及TV GAME是有缘分的。

王旭：这次中奖对我来说无疑是幸运的，以前我连纪念奖都没有中过。希望没有中奖的朋友不要灰心，相信UCG以后还会举办更多更有意义的活动，我也会一如既往地支持UCG！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139期，定价9.8元；总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

TGS合刊记者招待会

纱迦：大家好！我是“读编往来”的资深主持纱迦。可能有些读者刚刚加入我们的队伍，对“纱迦”这个名字还比较陌生，在此特别强调一下：我名字中的这两个字，“纱”是“纱迦”的“纱”，“迦”是“纱迦”的“迦”，大家可千万别把这两个字写成约旦河西岸及“加沙”地带的……

D·S（一把抢过话筒）：其实是这样的——自TGS合刊上市以来，读者反响强烈且有N多问题想问，为此特召开这个记者招待会。请各位读者充当记者，尽情地就合刊内容提问吧！

大量读者：2005东京游戏展展台小姐大图鉴太强了！请问胜负师是怎么知道那些小姐的三围的？是胜负师头顶钢盔问来的，还是由某编亲手测出来？请务必回答！

纱迦：关于这个问题，我们已经问过胜负师了，这些三围数据其实都是有官方资料来源的。如果一个个去问人家三围的话，头顶钢盔也没用啊。至于手测就更不可能了，不然定会被当成流氓遣送回国，护照上还要盖一章，上书“色狼”两字。

湛江 137XXXX3701：Show gril的胸围没有一个上九十的，好失望啊！

D·S：这位同学，《死或生4》马上就要出了，请稍安勿躁。

南京 sunnie：严重抗议众小编只拍SHOW GIRL！为什么不拍SHOW BOY或SHOW SIR？

纱迦：明年我们就派雨滴去TGS！相信新闻系出身的她定能满足女性读者的爱好！不过貌似TGS展上是没有SHOW BOY或SHOW SIR的……

武汉 胡传翔：合刊封面惟一的缺点就是某编抢的镜头太多了，貌似这次带队的小编是SOUL吧？

D·S：TGS敢死队的队长的确是SOUL没错，但由于外形欠佳，所以不得不退居二线。试想如果正中央换成一吉光似的角色，那将是何等的恐怖啊！

youngman123：合刊封面上的游戏角色有《深渊传说》的男女主角、《大神》里的犬神、《王国之心》主人公的两个跟班、《FF XII》里那个不是人族的女性角色、一只跑得很快的刺猬、《新鬼武者》的结城秀康，右下角两个是谁？

纱迦：经过与画师的商讨，已确认右下角的两个MM是来自《死或生4》的角色。另外透露一点内部消息——本来在画面上方还有《旺达与巨像》里的城堡，但后来被CUT掉了。

武汉 徐涛：总感觉TGS部分结束得莫名其妙，虽然那张MM图画得挺好看的。

D·S：上期合刊第114页的MM图是由口袋巧克力绘制的，图上没有注明，在此致歉。

纱迦：游记是读者比较关注的部分。以前合刊上的游记都由多边形执笔，这次改为泰坦，现在有请泰坦和多边形，请大家尽情提问。

wangyizhuo：最喜欢泰坦的游记！（偷笑）比多哥的游记好！（汗）就是刚开始描写景色的部分好俗啊，回忆起小学编作文时的情景。（汗）

D·S：好！关于对合刊TGS内容的提问就到此为止，现在开始对非TGS内容的提问！

上海 138XXXX7751：看到模型赏析时还以为是高达，兴奋了一下！看到内容后，更兴奋了！真是男人的悲哀>_<

上海 赵超越：最佳内容是秘密花园特别版。（有男生敢说不是吗？）我性别男，你们看着办吧。^_^

浙江 周有为：“模型赏析”这个版块太棒了！如果我有钱，又能买得到的话，除非你把刀架在我脖子上，否则我非照单全收不可。我已经把这几页撕下来扔到垃圾桶里去了，干嘛让我看到这些啊！

纱迦、D·S：（我们的大作竟无人提起？啊啊啊啊啊啊……）

wangyizhuo：超喜欢这期的秘密花园特别版，都是我们男生喜欢的MM模型。我想纱迦和D·S老兄一定也很感兴趣。

纱迦、D·S：（关我们啥事！）

（相关链结：小鸭子看到水面上的天鹅很羡慕，对鸭妈妈说：“天鹅那么好看，我这么丑，我不想活了！”鸭妈妈安慰它说：“不要灰心，孩子。你看，猪都活得好好的。”猪怒：“关我啥事！”）

D·S：由于时间关系，此次招待会就到此为止。有关TGS合刊的进一步评论，请关注下期互动信箱。



[COSPLAYER：梦琉]在小梦现在的大学里，玩TV GAME的人少得可怜，大家都是网游那一派的。虽然小梦也能跟大家相处得很好，但总觉得少了什么。宿舍里没有电视也没有PS2，平常只有GBA SP做伴；学校的报亭很少进UCG，每个月小梦得到里校门500米的地方去买。常常都是一个人，没有开心也没有不开心。最近开始玩COSPLAY，志在COS自己喜欢的TV GAME人物，虽然不是很多人认识，但自己高兴就好……一不小心发了牢骚，谁叫一直以来没离开小梦的只有UCG了呢？

本期最悲情的读者

舟山　郑超：某日上课时翻看UCG，无意中竟然在中奖名单中看到了我的手机号码！无法控制激动情绪的我拿起杂志把那串手机号指给同桌看，还没等他看清我就边指杂志边向离我几排远的死党作V字手势，呵呵！下课后，我理所当然地被请到了办公室，UCG也随讲义搬进了办公室……乐极生悲……

该日下午某时，我掏出手机，看到有个0931区号开头的未接来电，当时第一反应就是UCG的电话，却因杂志上缴无从查证……拼了！不就是点话费嘛！一下课，我冲进WC，找个坑，蹲下来，毅然拨通了电话。

接听电话的是个声音柔美的JJ，她问了我的手机号码和地址，然后道谢，最后还发出了“嘟——”的声音，我这才意识到对方已经挂了。查了查话费，用了4.8元，心想没事，精美礼品一定超过4.8元，值！遂一脸轻松地从坑位上Stand Up。然而，有个大叔也几乎同时从我的相邻坑位上站了起来——班主任！我心中一惊，手一滑，手机顺势一个自由落体，在地上弹了几下后，不偏不倚“咚”地一声钻入那个洞中……

班主任见状拍拍我的肩：“既然你很自觉地销毁了作案用具，那么手机的事儿我也不再追究了。”（我们学校禁止学生携带手机）言毕拍拍屁股走人。只留下我在原地呆呆地盯着刚来的人向那坑里撒尿，而撒尿的人也警觉地瞥着我……

呃……（小声地）纱迦，要告诉他其实他获得的奖品只是两个小编随意贴吗？

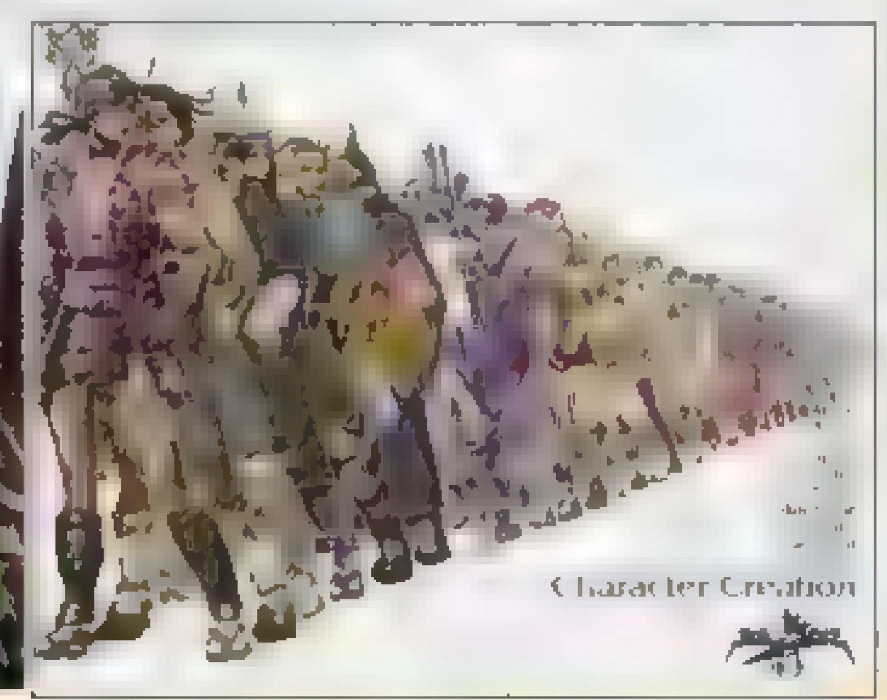
无限同情ing……

本期靓图推荐

10月25日，当今最强的刀剑格斗游戏《灵魂能力III》就将于美国正式发售。《灵魂能力III》中追加了大量游戏模式，游戏性远胜前几代，届时大家可千万不要错过！这次为大家准备的就是《灵魂能力III》到目前为止所公开的24张壁纸，大小是1280 × 1024，不可错过！

下载地址是：http://items.levelup.cn/lvupnpic/prince/sc3.rar





趣味截图







论起历史来，《火枪英雄》比《G高达》还要早出一年，没想到《超级火枪英雄》中却出现了“爱之石破天惊拳”。至于冬月与元渡么，那纯粹是恶搞啊！

图书男的故事

重庆 王鹏：前段时间自学日语，上自习时也把那本黄灿灿的“标日”带着。一日我正在图书馆为他动词与自动词纠缠不清时，一美眉犹如仙女下凡，径直坐在了我的对面。正所谓爱美之心人皆有之，对于眼前如此美景，我怎能不闻不问呢，于是便多望了几眼，却不经意间看到她手中那本书也是黄灿灿的！霎时涌起一股他乡遇故知的情感。没什么好说的，我立马大着胆子把手中的书往上抬了抬，心里期许着她惊讶的目光，接下来只需借着“共同讨论”这个借口，那……(神啊！原谅我吧)可惜惊讶过后竟然还是惊讶，伴随着的还有那句地道的重庆方言：“耶，这娃儿还敢看日语。”从那以后，我终于明白：有些书的样式是差不多的。

王鹏同学的悲惨经历向广大单身男性同胞们昭示了这样一个血淋淋的事实：类似“电车男”那种天上掉馅饼的机缘不是人人都能遇到的……

杨小龙：突然想起来，沙罗是不是跟沙罗曼蛇有什么关系？

完全没关系！据沙罗说是根据沙罗双树来的。这问题貌似去年就回答过，不过今年回答时还得特别加上一句：不是《双恋》里的沙罗双树哦！

烟台 139XXXX2655：电影《神话》中成龙与金喜善在皇陵空中缠绵飞舞的情景根本就是抄袭《FF X》里幻光河中泰达和尤娜的那一幕嘛。唐季礼也是“FF迷”？连动作都一模一样。

本人刚看完《神话》，对那一幕印象不是太深，不过近来在网上经常能听到这种言论。个人觉得这没什么大不了的，要知道成龙早就是一位电玩迷了，在《城市猎人》里他甚至连春丽都扮过呢！

南宁 139XXXX7325：雨滴MM，你现在只有两条路可走：要么转职为女皇统领众小编，要么就只好沦为众小编的女佣啦！(我看还是先手必胜比较好)

她敢！

北京 134XXXX4183：纱迦哥，我是北京的无双众小北。我在爽《真·三国无双4 猛将传》的修罗模式时，发现居然有《白毛女》的音乐，请问这经过作者同意了吗？如果没有，光荣会不会吃官司？

这个问题只能去问光荣了。如果真的是“无断转载”的话，打起官司来肯定是光荣吃亏。不过咱们国内影视界“借用”日本ACG作品中的音乐早已不是什么新鲜事了，别的不说，纱迦就曾发现某电视剧照搬了光荣《决战 II》里的BGM。

云南 阿江：一直有个问题想请教一下，就是说玩游戏必然会伤及到视力，那么白天和夜晚那一个时段伤得比较厉害呢？我们大家讨论了很久，可始终没有答案，特此讨教！

说法一：白天玩时，四周光线与电视(屏幕)的光线有一定冲突，所以用眼比较费事些，晚上相对轻松。结论——白天伤眼。

说法二：晚上应该是休息睡觉的时间，眼睛已经累了一天了，已经很疲劳了，不休息玩游戏的话……伤！结论——晚上伤眼。

因为此问题导致我们很多人在家长的监督下就算每玩1小时休息15分钟，也不可多玩一会儿心爱的PS2。每天大多数时间都只能捧着UCG流口水。惨啊！

有两点是可以肯定的：一是用眼过度对视力会有很大影响，如果能做到每玩1小时休息15分钟就可以了；二是玩游戏时房间里的光线要好，很多游戏里都有类似的提示。只要做到这两点，白天晚上是无所谓的。

---

foolish0079：看了最近“读编往来”的总体感受就是：D·S君，你实在是太——贱了，害我上次笑得倒地不起！赔偿损失！

……多谢夸奖。

上海 李彦瀛：据Namco透露，《深渊传说》的下一作《传说》将会是《自由传说》(TALES OF FREEDOM)！为什么？小编请看，飞鸟真的DESTINY已有宿命传说，克隆人雷的LEGEND也有神话传说，连三小强之一的ABYSS也有深渊传说！为了陪情人拉克丝的ETERNAL(《永恒传说》)，基拉自然也要出自由传说了！

我声明：我登此信真的只是因为作者的理念够新颖、有噱头，绝对不是为《机动战士高达SEED DESTINY》完全事典做广告！

---

eleven：请问为什么这几期UCG都没有《第3次超级机器人大战α》的战斗动画看呢？我想看一下啊！以前《第2次》、《MX》的时候都有得看，为什么《第3次超级机器人大战α》就没有呢？

这是因为以前PS2在中国玩家中的占有率不高，广大“机战犯”想玩却玩不到，所以我们特地在VCD中收录了精彩的战斗动画供大家一饱眼福。现在形势不比当年了，PS2的拥有量大为提升，自然也用不着我们越俎代庖了。

湛江 137XXXX3701：如果《异度传说》一代的人设有三代的水平，此作早已出名了。

此作其实已经很出名了，只是一代卖得不如一代。要知道，一个游戏如果想取得成功的话，光靠人设和剧情还远远不够。

广州 永远支持UCG的人：1.我是一个无双FAN，上个星期终于玩到了《354猛将传》，但我想知道如何联动。为什么我选了那个写着LOAD什么的模式，屏幕也出现了正在联动的提示，可过了很久却未能联动成功呢？希望能给我个解答。

2.开始住校了，可是学校宿舍的校规极严，我只能暗中悄悄潜出学校去买UCG，在宿舍中静静欣赏，之后再放进我的“百宝箱”(就是柜子，里面有MP3和UCG等许多“禁品”)。但不料被同学发现，并威胁我如果不给他好处就去报告宿管室将我的UCG满门抄斩(然而他所谓的“好处”就是要拿走我全部的UCG)……目前已经相持了一个星期，怎么办？

3.自上次写完信后，我苦等了一个多月都未能收到明信片，太失望了。你们不是要寄给读者很多明信片吗？为什么我没收到？

呃，就由本人在这里代胜负师客串一下“问题小卖部”好了。

1.请在联动提示出现后将《真·三国无双4》放入PS2光驱，验证完毕后再放回“猛将传”光盘即可。

2.先把所有UCG送给他，再去报告宿管室。

3.如果您始终坚持不肯留下真实姓名的话，我们也爱莫能助呀……

福州 江达：首先说一声对不起，因为我本来只是想把你们寄来的小编随意贴拿到班上炫耀一下，可那群邪恶的女生看见随意贴后却当即飞扑上来哄抢一空，唉，人世间最悲惨的事莫过于此……不过值得庆幸的是，“阴阳判官”胜负师的小编随意贴因为样子太吓人没有被抢走，真是可喜可贺啊！

……胜哥，别哭了，Q版小编形象不久就会换新版本的。

南京 张庆祺：(前略)初三下学期迎接中考的时候，我和父母说好，只要中考分数达到550分，就给我买台PS2。结果我考了562分，得知分数时我很开心，以为终于能搞到想了一年多的PS2了。但我错了，爸爸居然反悔了，他说PS2这种纯娱乐的东西只会影响我将来的高中学习。我当时非常气愤，哭了两天。这两天里爸爸和妈妈也为这事而吵架，妈妈诚心想给我买，爸爸坚决不同意，说买回来他也会把PS2摔掉。最终我退步了，因为我知道，持续了一年多的梦想，只是妄想而已……

诚然，父亲望女成凤的心情是可以理解的，但相较起这种近乎残酷的言而无信，究竟哪个对子女的伤害更深呢？望为人父母者三思。

可怜天下父母心，你父亲这么做也是怕你玩上了PS2以后就荒废了学业，毕竟你已经迷恋上游戏，再多一个估计他会承受不了的。不过，父母事后反悔毕竟会给孩子心里造成很大伤害，所以希望家长们先严于律己后再要求孩子。张同学也不要灰心，未来要靠自己创造！他们不给你买，你高考过后自己打工也可以买，不要成天期望父母，有时候自立才能让生活更精彩！

邮购

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑（少量存货）、《掌机王SP》第19～26辑（第21辑少量存货），每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606 Email：pgking@263.net

UCG编辑阳光育成计划醒目！

自从阳光育成计划推出，来自各路豪杰的报名信如雪片般向编辑部飞来。这其中既有纵横各大游戏论坛的老手，也有刚开始接触游戏的玩家。虽然每个人的游戏阅历各不相同，但都有一颗火热赤诚的心。让我们来看看大家的心声吧！

lydyy：本人的文笔确实不好，英文很差，日文一窍不通……但我是真心热爱游戏。起初进大学的时候我以为自己会忘了游戏，事实证明了我忘不了，以至于被父母嘲笑为幼稚……无所谓，我爱故我在啊！现在的我还不具备一个编辑所应有的素质，空有一腔热情，通过你们的培养我相信自己一定能成为一个合格的《游戏机实用技术》编辑！

彧哲：本人的一切特点和潜力都拜托各位小编了，我认为在各小编的英明指导下本人的潜力会最大程度地爆发出来，不论是打游戏写稿子，还是主持或配音，甚至是扫地倒茶。本人的潜力和特点将完全展现在各位面前。

youyu：学无止境，人生需要不断地充实。而我以前玩的大都是电脑游戏，刚接触UCG不久，所以自认为各方面能力还有所欠缺。故想加入贵社恐怕要等到三年后，先向"UCG编辑阳光育成计划"报个名吧。毕竟现在我对日语一窍不通，所以还需要一些时间来填补空白。

aidowazi：看了你们的UCG编辑阳光育成计划，便禁不住内心的激动。之所以没有立刻寄来简历，是因为我拥有一份稳定的工作和不错的收入。权衡再三之后，我还是决定把自己剩下的青春岁月赌在自己的梦想上，希望能与你们一起工作，一起欢笑。（背景：一轮血红的夕阳。）

一夜一：我其实就是一个热爱游戏的普通玩家，也没什么特别突出的才能，得知你们的培养计划后立刻动了心，因为你们可以告诉我该学哪些东西。要当一名游戏编辑当然不能只会玩游戏，我会在这两年中着重加强自己的日语和英语水平，也会多练写作，争取达到A方向的水平。

鲁德维娅二世：看到你们终于发出在下盼望三年的曙光女神之召唤，在下除了十二万分感动、十三万分支持外，还会日夜祈祷你们能将阳光进行到底。就是这光给予在下深夜中苦读的力量，等在下飞上大学枝头，定然第一时间报名！

在此也对几个大家经常问到的问题进行一些解答。有一些读者询问参加此项活动是否要收费，我们的答案是"不收费"。还有一些读者问，参加计划的门槛真的这么低吗？这是真的哦，只要你有能力有潜力，就可以报名参加。（详情请见总第137·138期合刊）注意每一个报名参加的人，除了要附上自己的详细简历之外，还要选择一个你个人认为适合自己的发展方向，并附上一篇能够代表自己特点和潜力的相关文章。比如你选择成为A类人才的话，就请附上一篇日式游戏的攻略；选择成为E类人才的话，就请附上一篇游戏剧情小说。千万不要忘了哦！

需要说明的是，报名的人非常多，并不是所有参加计划的人都能够按自己的想象转职为UCG编辑，但是你只要加入这个活动就能从中受益。阳光育成计划为大家准备了众多展现自我、出人头地的机会！也许你能成为下一届的编委，也许你能成为领取津贴的编辑助理，也许你将成为最佳学员而获取奖金，也许你将成为杂志的金牌撰稿人，也许你的名字将出现在特别企划的策划人名单里，也许你还能在杂志上主持一个栏目……所有的一切，都将通过阳光育成计划来实现！更多内容将从下期开始！

口红？ 绘 星仔



注：卡嘉莉是《高达SEED Destiny》中的著名角色，"口红"是其机体的别称。

邮购

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十三辑、《游戏·人》第十四辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九辑、《游戏光环系列DVD》第十辑、《游戏光环系列DVD》第十一辑，定价12元；《传说无限 传说系列全书》（少量存货），定价25元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或E-mail联系，电话：0931-8674806 Email：[illegible]

下期预告

《游戏机实用技术》2005年12月A

年末游戏大潮来临！



关注大特辑

绝密制作中！

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



SOUL



完成本期之后，SOUL 就要离开UCG这个大家庭了。

真的是一个很困难的决定。因为这是自己为之奋斗了五年多、亲眼看着它一步步成长的UCG。在UCG的工作是令人愉快、令人难忘的，UCG编辑也是我的第一份职业，我在UCG学到了很多很多。在担任游戏编辑这一职务的日子里，自己对游戏的热情从来没有丝毫的减退。离开，是因为SOUL希望换一个环境打拼，对自己进行其他能力的锤炼。未能继续留守UCG，SOUL深感愧疚。

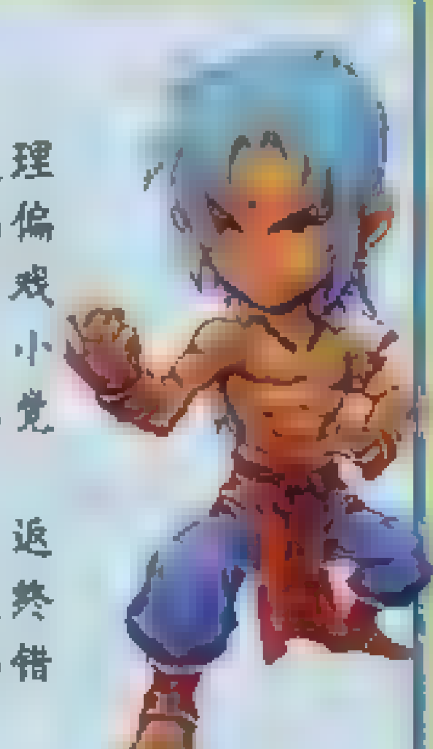
五年多的时间里，UCG大家庭也增加了许多充满个性的同事，和他们在一起工作、生活真的非常愉快，在这样一个团队的齐心协力下，《游戏机实用技术》能够成为国内销量最高的TV GAME杂志绝非偶然！衷心祝福每一位同事——文编、非编、美编、领导们！衷心祝愿UCG的未来会更好！

衷心希望各位读者大人今后一如既往地支持UCG！

阿修罗



▲寺P和大哥大的"爱之石破天惊拳"，明年是机战15周年，不知道有什么样的新作等着我们啊啊啊啊……

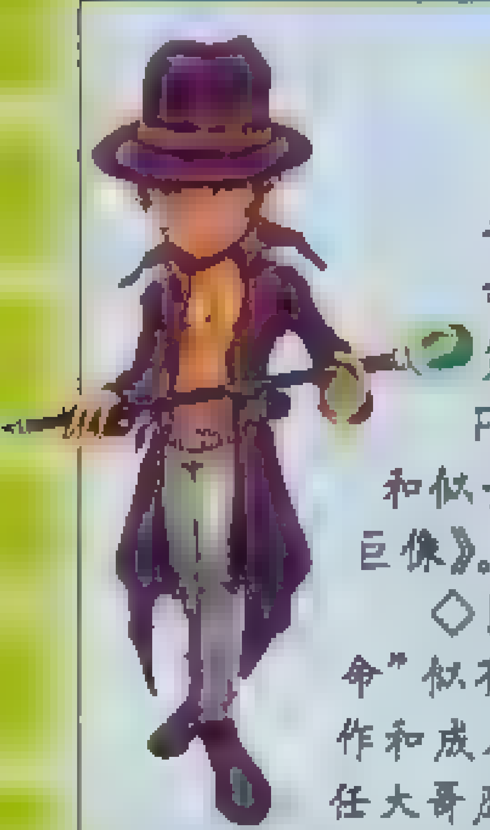


本来用GBM玩《机战J》是理所应当的事情，但是阿修罗偏偏心血来潮玩起了去年的老游戏《小人帽》。看着这小小的主机、小小的画面和小小的小林克，感觉还真是不错呢！

神舟6号成功升空并顺利返航，热烈庆祝！我们的目标是终焉的银河！（死，好像哪里搞错了……）

间歇性地感性一下：在你一帆风顺的时候往往会受到沉重的打击，在你一蹶不振的时候也有可能发现新的契机，正是这样充满变数的人生才让我们活得精彩。就像游戏，大家都喜欢常玩常新的作品，单调乏味的游戏是鲜有人问津的！无论何时都不放弃希望，有希望就有明天，这就是"魂"！

[illegible]





◇大作频发的季节终于来临了，希望今年冬天可以玩得尽兴，对我来说第一个要品尝的当然是PS2版本的《生化危机4》和似乎注定卖不火的《旺达与巨像》。

◇隐隐觉得任大哥的"革命"似有超前之意，日本游戏业现在是大作和续作的天下，那些大制作和成名作肯不肯为革命主机的独特游戏方式而改头换面、"屈就"任大哥麾下呢？不过话说回来，任大哥自己的游戏也足以撑起一个游戏机了，虽然能撑多久是未知之数。

◇"方夜羽的问题便在于太着重成败，故因而起了得失之心。哪知世事岂能尽如人意，只要能放手而为，好好参与这美妙无比的游戏，已可不负此生。"这是庞斑的话，在这里转给一位好友，哈哈。

卡伦



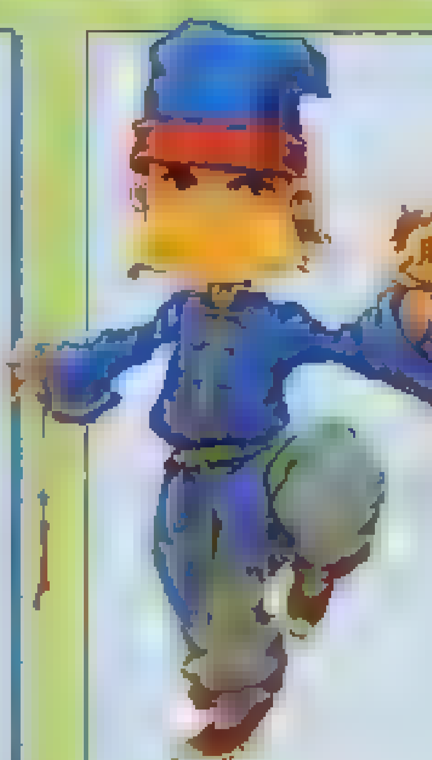
★本期的关键词是——休假！在经历了大半年的工作劳累之后，本人也终于能回到家中舒舒服服地休息几天了。家中的小狗还是那么可爱，只不过就是每天早上六七点钟都会吵醒我，非要我把它抱到床上睡……唉，我果然还是无法抵挡可爱并且喜欢向我撒娇的小动物呀。

●在飞机上本想看完《电车男》的最后一集，但没想到却被飞机上播放的那部由王志文和范伟主演的《求求你，表扬我》给完全吸引住了。在此向各位推荐一下本片，应该不会让你失望的。

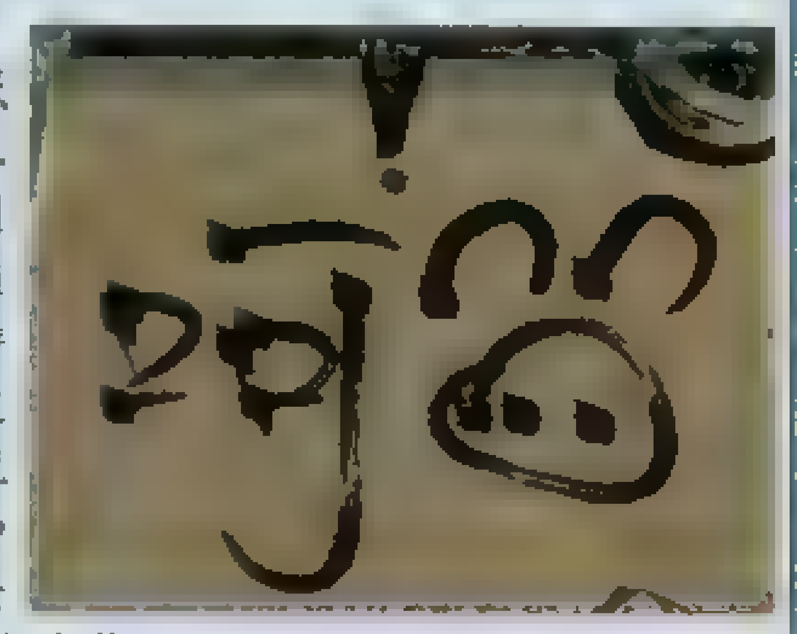
◆永别了，我那亲爱的PSP，永别了，我那2G的记忆棒，虽然我们在一起的时光短暂，但我却永远不会忘记和你们共度的那十几个日日夜夜。希望你们的新主人会好好对待你们吧……

■因版面调整，"动漫园"这期暂停一期，在此向大家致歉。

胜负师



Ⅰ说到眼光，胜负师还算是不错的。这不！我买的第一款PSP游戏《LUMINES》全球销量破了50万，而多数小编并不看好的坂本小姐也荣获本次TGS评奖中最受欢迎SHOW GIRL的殊荣。这回我又对《大神》情有独钟，希望它也会有不俗的表现吧。



Ⅱ本期震撼推荐：截稿前尝试了一下《斯巴达：全面勇士》，果然不同凡响！欧美媒体对它的溢美之辞并非言过其实，游戏引擎的优秀就高出普通游戏一大截。不过奇怪的是看了一些网友的反应，喜欢的人就把它当个宝，不喜欢的就拿它当根草。但如果您喜欢动作游戏，也信得过小胜，那就坚持将这款难度不低的ACT打通，您一定不会失望的！

Ⅲ信任可以说是很多人经常挂在嘴边的一个词，但却难以找到一个统一的定义。德国管理大师斯普伦格甚至认为"现代化就意味着：失去信任！"不过只要你能试着去相信上司的决定，相信朋友的选择，相信爱人的解释……那么你的事业与情感之路一定会更加开阔。

Ⅳ谁能够划船不用桨 谁能够扬帆没有风向 谁能够离开好朋友 没有感伤 我可以划船不用桨 我可以扬帆没有风向 但是朋友啊 当你离我远去 我却不能不感伤 [《朋友》无印良品]

[illegible]



1."要经常问自己，我凭什么不开心，要经常告诉自己，放弃也是一种勇气。"这是一直陪伴Soul的箴言。在一个平常的午后，他勇敢地接受了改变。对于Soul一直以来对我在杂志制作、生活经历上的教诲，我会一直铭记在心。所谓天下无不散之筵席，少小离家的我已经尝过很多遍了。但是这次却是真正的战友离我们而去……Soul，这句箴言我是不会忘记的，真心希望你一路走好。

2.接着这次《龙珠Z 电光石火！》所引出的人名趣话来说，正在打龙珠收集战的时候，因为选择的是小林对乐平，话题不由得就谈起小林的著名港译"无限"。然后阿修罗突然告诉我，乐平的名字的日语发音"ヤムチャ"其实是粤语中"饮茶"的意思。这真是令我吃惊……谁能想到自己十几年前看的漫画里，竟然有一个非大众脸的人物的名字竟然和自己听了十多年的语言相关。



▲无可否认，齐达内是世界的。

★齐达内的复出计划迈出了成功的第一步，对于整个法国足球来说有喜有忧。恭喜的话就不多说了，但是法国该如何顺滑地完成新老交替呢？他们已经吃过1次亏了，这次也几乎一只脚踏在了悬崖边上。看着齐达内的同时，我不由得暗自担忧。

GOUKI



■64个月，将近2000个日日夜夜，说长不长，说短也的确不短。Soul，你是我见过的最棒的游戏编辑！衷心祝福你在另一个领域里一帆风顺！记得有空和我们出来喝喝咖啡聊聊天！



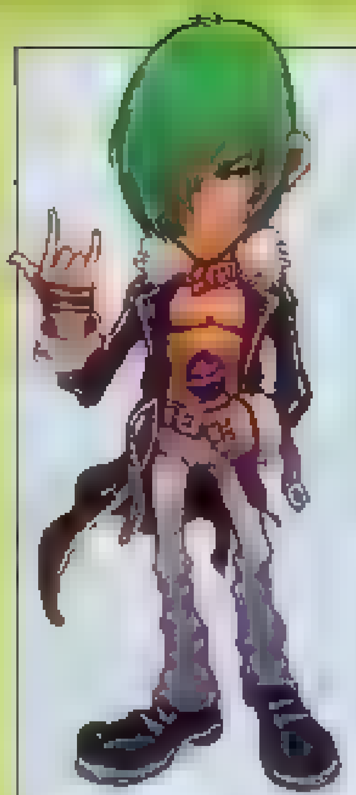
▲与SOUL的合影，以纪念共同奋斗的五年零四个月。

■神舟六号，我为你自豪！[最近自己QQ上的签名]

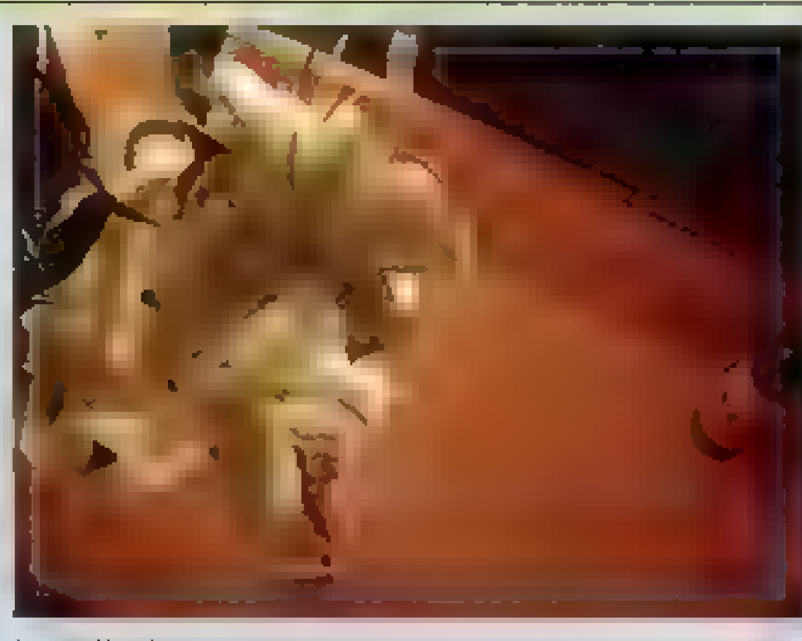
■世界杯预选赛很快就将落下大幕，除了非洲区的那几位老大一不小心闪了腰之外，其他有实力的球队基本上都能够入围决赛周。接下来就是分组抽签了。

■一想到即将进入次世代游戏的世界，我就觉得心潮澎湃。对于年内X360将要推出的游戏，Gouki个人比较期待的是《使命召唤2》和《丧尸围城》。有机会第一时间体验X360的朋友可以试一下这两款作品。

www.plumbook.cn



D·S



〓经过近半个月的悉心照料，终于成功育成了一枝多株式西伯利亚百合，那沁人的清香实在令人陶醉不已——摄影一张，权作留念。

〓"俺の军に来い（到我的军队来）"——周泰的这封"劝降信"实在是强到无敌啊……

〓没有人知道它的存在／它的洁白／只有我的流浪者／在孤独的路途上／时时微笑地想起它来。（《山百合》席慕容）SOUL君，一路珍重。

[illegible]



★国庆期间休年假回家玩了几天，结果赶上刮台风，前三天只能呆在家里上网兼赶稿。好不容易争取到的假期就这样损失了一半（T_T）还好最后几天玩得还算尽兴，通宵了两次，还被老同学夸奖唱功小有进步（*^_^*）可惜错过了编辑部的K歌大赛。早知道就晚些时候再请年假了。

★在SOUL临走前几天和他一块玩了不少地方，还到美编MM家里吃了顿饭。忽然发现自己现在对于那种有人做饭的"家"的感觉越来越喜欢了，难道是因为上了年纪想要成家了（被SOUL一脚踢飞……）。说起来当时刚得知SOUL要离开的消息时，还以为他要回家结婚了呢……

★抱着试试也无妨的心理下载了《使命召唤2》的PC试玩版，结果我的电脑还真跑得动。不愧是最受关注的X360游戏，《COD2》在战场氛围的营造上实在是太强了！尤其是开足重低音时更是震撼得一塌糊涂。强烈期待X360版！

邪魔天使



◆买回来的PG版Strike Rouge一直没时间拼，而且一想到还要涂装就更头疼了，对我这种大喊素组才是王道的人一定是件艰难的作业。（某修罗：踢飞！快去学！）

◆《圣魔之血》是一部很华美的动画，不论是原画柴门还是动画版的中岛敦子，都将原著的气氛很好地烘托了出来，个人感觉其风格是融合巴洛克式的华丽和哥特式的阴暗。可惜原作者猝死，这部小说也就没了最终的结果。动画版也会在24集结束，不知道还会不会出第二部，祈祷吧。



◆《机战J》已经龟速地到了二周目，看来20段改造离我还有很远的距离啊，加油吧。（Orz）

◆《GGXX SLASH》的对战影像越看越想玩，为什么我们这里没有呢……（T_T）

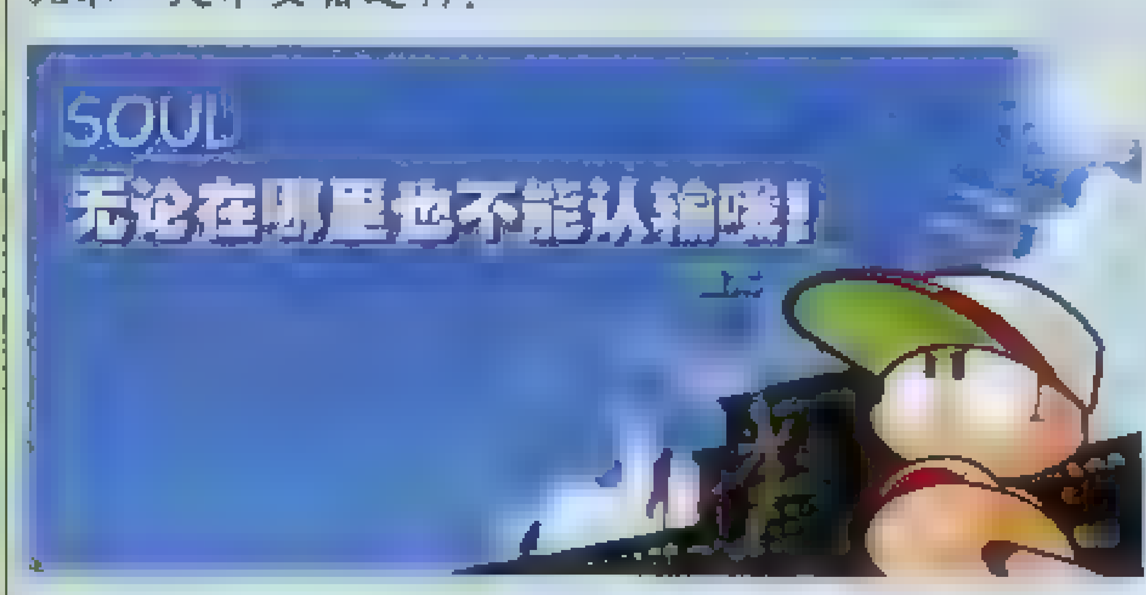
猫太



◎突然想起上次在东京的一个笑话——某天在街上见一日本小孩与母亲谈话，秦坦隔着一段距离指着那小孩感叹道："你看看！人家小孩子都能说那么流利的日语，我为什么不行？"

◎老实说，对两款《怪物猎人》的新作充满了期待！一款可以随时随地享受游戏的乐趣，另一款的新武器"弓"实在是太爽了！可惜偶还没有PSP……

◎《狡狐大冒险3》的剧情实在太精彩了！当初还以为这一作的最大卖点是3D立体眼镜的效果呢！平时喜欢"偷偷摸摸"的玩家一定不要错过啊！



◎还记得当初来到编辑部时，第一位主动找我聊天的就是SOUL君，所以到现在为止一直都是比较"粘"他的。谢谢SOUL在这几年来的各方面教导，希望你能在新的道路上走出更精彩的人生吧！（我没哭，我没哭……）

纱迦



☆在看过了Namco最早释出的那批人物CG图后（详见本期的"多边共享区"），很担心这次Namco会把我的SOPHITIA画成什么样子，不过当我看到她的时候才发现我的担心完全是多余的！个人对这次SOPHITIA的造型相当满意！请允许在下不负责任地高喊一声："Namco是神！"

☆某天早上醒来时凝神一想，这才发现Xbox 360就要来了。次世代就要来了！业界的发展可以用日新月异来形容。不知次世代又能为我们带来怎样的感动呢？考虑到早期Xbox 360肯定是美式游戏的天下，这期特地将《战神》通了关，试图培养自己对美式游戏的感情。



▲就冲这张图，《灵魂能力III》便已是我心目中的神作！

☆大概是受了SOUL的感召，最近的生活变得极有规律，也开始尝试一些新的生活方式。他这么一走，编辑部里的老前辈又少了一个，心中真是有一种说不出的惆怅。SOUL，你以后一定要比现在活得更精彩，不然我们都不会答应的！

多边形



○是的，正如大家一样的惊讶，SOUL的离去让我也感到突然，告别这么一位战友难免有些忧伤。不过我们相信，对于他来说，这正是他人生的新起点，而我们所需要做的就是给予真心的祝愿！

△最近大家合伙儿凑钱购买了原装阿迪达斯足球一个，踢在脚上的感觉和原来那种30元的"大X头"足球不可同日而语，马上就觉得自己带球像里克X梅和萨维X拉（傻笑）。

□这已经是近两个月以来第三次牙痛，牙龈肿胀，进食不能，每天喝粥，痛苦不堪。秦坦总是在劝我狠心去一次医院一了百了，可是我从小最害怕的地方就是牙科……

×12号那天因为有急事坐飞机回家，早上9点10分的班机，落地后得知神舟六号正好在当天早上9点发射成功。嗯，这种和祖国的骄傲一起升空的经历很珍贵的吧！

★全国的Xbox玩家有福了！一本专门面向你们的《Xbox专辑》就要出版了！掐指算算这还是有史以来（笑）第一本完全围绕Xbox的专辑呢！240页的厚道容量、250多款游戏年鉴、海量的720P高清晰影像……相信所有Xbox玩家一定不会错过吧？

[illegible]



这个月终于请假回了一次家，不过在回家之后才得知，自己家楼下的步行街即将举行美食节，然而那天我恰好重新上班……可惜，美食就只有留到下一次回家时再慢慢品尝了。

神舟六号的成功发射，可谓是今年中国的最大新闻之一了。当看到电视上采访那些工作人员，他们提到未来几十年后，也许人类能够大量在月球等小行星上建立能源采掘基地时，更是感慨万分。当地球能源面临枯竭时，或许就是人类移民宇宙之时了。所谓的"宇宙世纪"，也许离我们不远了。

《机动战士高达SEED DESTINY》终于播放完毕了。这部热门动画得到的评价可谓是毁誉参半，尽管里面在剧情上或机体设定上有太多不合理的东西，但不管怎么说，它的出现毕竟对高达的推广起到了巨大作用。听说中央电视台也即将播放第一部"敢达"，而明年日本电视台又将推出新的高达动画。

雨滴



▲虽然已经过期了，但仍然要说声："生日快乐！"



※父亲打电话来说，家里的狗越来越无法无天了，我走之前它是躺着让人喂饭，现在发展到睡着让人喂饭……回想当初从垃圾堆把它拣回来时既胆怯又懦弱的模样，我实在是有点郁闷：是否把它惯得太过分了？

※10月遭遇了好多事情，SOUL大人的离开，手冢国光的生日，国庆跑去看《神话》结果在电影院睡着了……说起手冢国光，最近《网球王子》又风光了起来，即要出OVA又要拍真人电影，年末Konami还要出个游戏，看来本年的收入TOP10里依然能看见许斐刚的身影。

※编辑部大楼的地板每天都被擦得很亮是好事，但是高跟鞋走上去像是在溜冰场上就很让人郁闷了(> <||||||)

游戏立方 GAME³

Vol:089

客座主持：胜负师 E-mail: Game3@ucg.com.cn

TGS合刊之后的这一期时间还比较充裕，所以更利于大家收集多边共享的素材。除此之外，这一次的立方中还有两篇评测，一篇是北通PSP保护膜的评测，想保护自己爱机屏幕的玩家可关注一下；而小巧玲珑的GBM编辑部已有数人入手，此次立方也带来了GBM的评测，为各位对这台掌机有兴趣的玩家提供些参考。因为SOUL的离开，秘密花园会更名为“UCG的秘密花园”，这将是SOUL最后一次主持花园，对于立方栏目来说，这次的花园也将具有相当特殊的意义。希望SOUL有空时还能为花园多提供些美图，各位读者和小编们都会想念你的哟！

多边共享区

ENTER THE GAME

请不要更换声优！！！

将于2005年12月上映的《圣斗士星矢 冥界篇》第二部尚未面世便引起了各界的广泛期待，而在相关新闻中，最引人注目的莫过于车田正美决定在新篇中更换声优一事了……不知车田老师搭错了哪根筋，在该系列即将结束之际突然态度强硬地宣布要撤掉以古谷彻大叔为首的一干NEW TYPE老将，而将声优一职担纲给了森田成一等一批新人。此举在FANS中引起了轩然大波，反对的呼声此起彼伏。10月9日，抗议浪潮达到了一个顶峰——众多抗议者们纷纷走向大阪、名古屋、仙台、广岛等地的繁华街区，发起了广泛的请愿签名活动，看来FANS的态度也是同样强硬得可怕呢……结局到底会演变成什么样子？真是越来越期待了啊！【D·S 提供】





附：《圣斗士星矢》声优更换表

星矢	古谷彻/《机动战士高达》(阿姆罗)	森田成一/《FF X》(泰达)
紫龙	铃置洋孝/《机动战士高达》(布莱德)	樱井孝宏/《FF7AC》(克劳德)
冰河	桥本晃一/《0083·星屑回忆》(ビコック)	三浦祥朗/“《真·三国无双》系列”(甘宁)
瞬	堀川亮/《0083·星屑回忆》(浦木宏)	粕谷雄太/三无新人，资料暂缺
一辉	堀秀行/《SEED Destiny》(吉蕾利尔)	小西克幸/《仙乐传说》(罗伊德)
城户纱织	潘惠子/《机动战士高达》(拉拉·辛)	折笠富美子/《SEED Destiny》(美玲·霍克)

再接再厉大合奏！

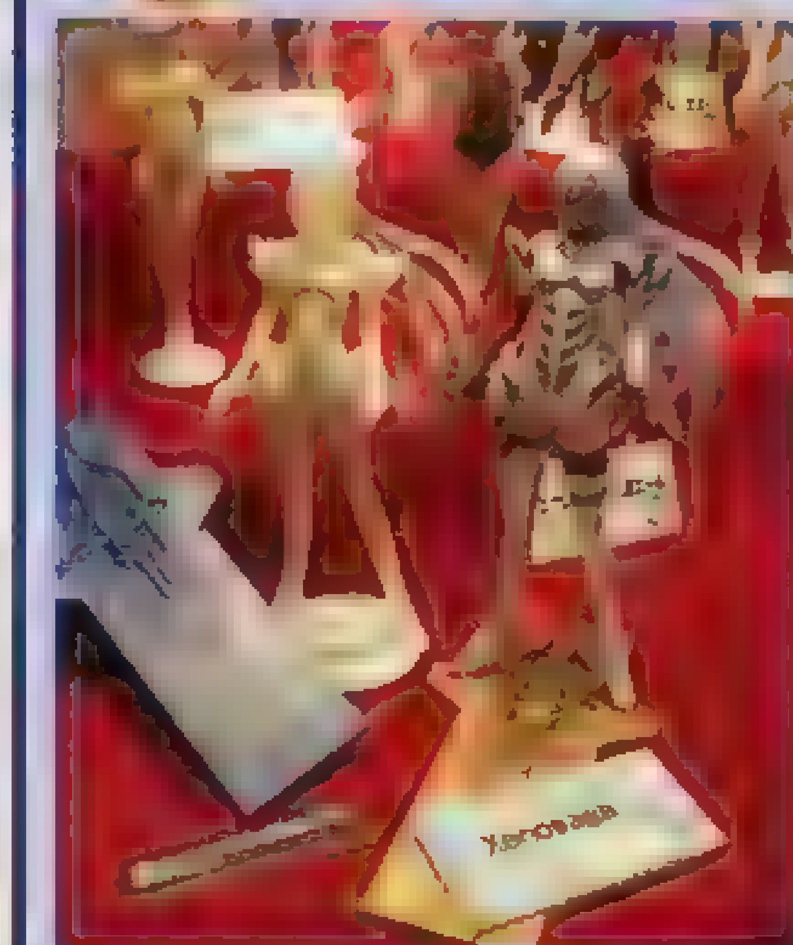
去年年末发售的NDS游戏《兄弟乐队！大合奏》以其出色的选曲和独特的操作获得了广大音乐游戏FANS的支持。在FANS强烈的呼声下，任天堂已经于9月26日推出了本作的追加曲卡带。该卡带采用了GBA的标准媒体，当玩家将该卡带插入NDS下部的GBA卡带专用插槽并启动NDS版游戏即可玩到最新追加的31首经典歌曲。这些歌曲都是经过广泛征集网友意见才收录进这次的追加卡带的。



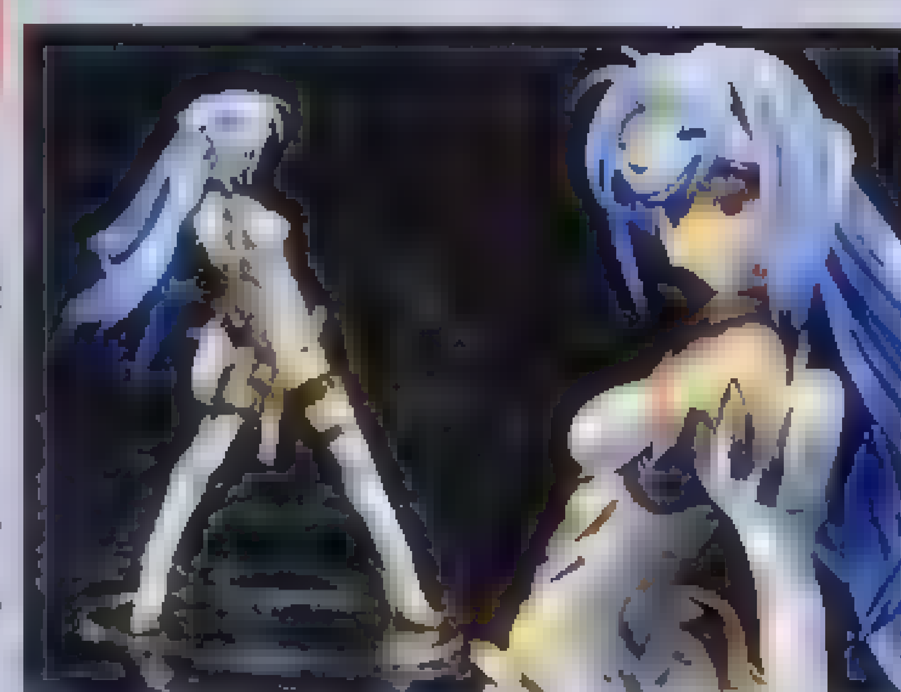
不过，这次的追加曲卡带是不在游戏店中贩卖的，想要得到的玩家只能通过任天堂官方网站上的专用网页购买。但是，神通广大的国内商家已经帮玩家解决了这一问题，虽然价格上可能稍微贵了那么一点，但是如果你的确很想得到它就绝对不要放过这个机会哦！【阿修罗 提供】

KOS-MOS的年底三连发！

今年对于喜欢《异度传说》的玩家无疑是欣喜的一年，随着《异度传说 三章》的公布，在今年12月还有两款值得购买的周边产品，那就是“《异度传说》系列”的人气角色KOS-MOS的人偶。这两款人偶分别由资深模型厂商海洋堂和新锐模型厂商ALTER发售，都属PVC完成品。两款人偶的造型都是以游戏《异度传说 一章》的造型为基础制作的，不过海洋堂的看上去年龄偏成熟，而ALTER的则接近原作。海洋堂版最大的特色就是佐哈尔底座，其精细程度令人感叹；而ALTER版的则很有动感，将KOS-MOS那飘逸的蓝色长发还原得很好。两款模型的价格分别在350元人民币左右，如果有感兴趣的玩家可要多多留意了哦。(\^o^/)【邪魔天使 提供】



▲海洋堂版的KOS—MOS，其底座的佐哈尔感觉更吸引人。(笑)



▲ALTER版的KOS—MOS，其头发的动感是最大亮点。

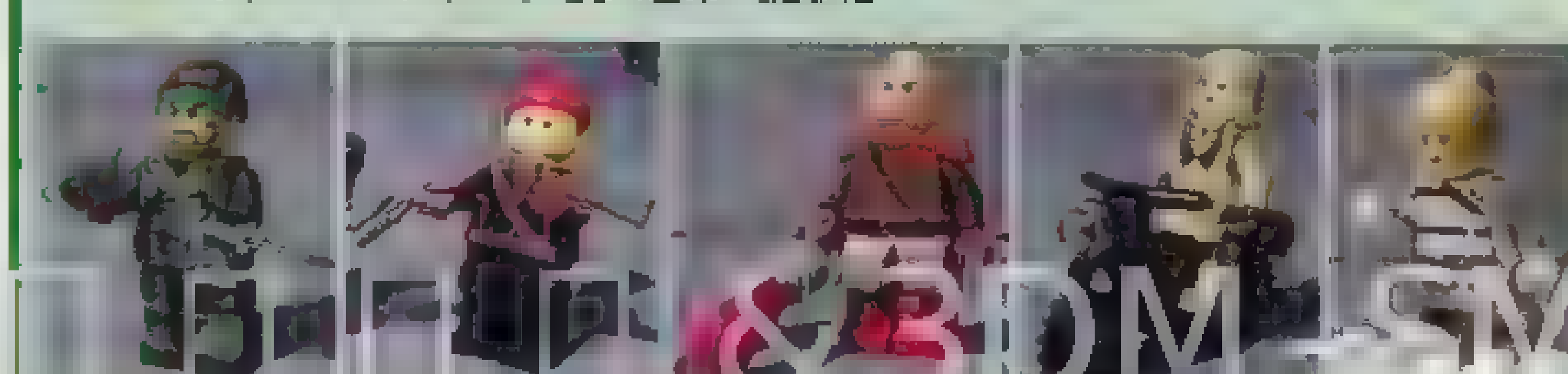
有趣的《MGS》乐高玩具

大家还记得不久之前发售的童趣十足的《乐高星球大战》吗？的确，乐高玩具(注)不仅在儿童中大受欢迎，就连许多大人们也都沉浸在这些可爱的方脑袋积木中，乐此不疲。这不，一位名叫Saber Scorpion的乐高爱好者用乐高积木制作了诸多游戏角色与场景，我们就来看看他的“《潜龙谍影3》乐高大作战”吧！



▲THE BOSS：“JACK，你以为你能扣动扳机吗？”

注：1932年，丹麦木匠奥尔·科克·克里斯蒂安森发明了一种可以互相拼插的塑料玩具，并将“Leg”和“Godt”(丹麦语“玩得好”)合在一起，创造了“lego”(乐高)这一品牌。巧合的是“lego”在拉丁语中是“拼在一起”的意思。乐高玩具风靡全球，设在英国、丹麦、德国和美国的乐高积木城，每年都吸引着成千上万的游客。【多边形 提供】



TGS漏网"美人鱼"

在上期TGS合刊中，胜负师介绍了不少SHOW GIRL，并罗列了她们的资料，不少读者都对这种形式表示了兴趣。当然，也有人反应有两位TGS美女胜负师并没有介绍，她们就是在网络上人气极高的大山桃子和长泽奈央。接下来就为各位介绍一下这两条漏网的美人鱼吧！

年仅11岁的大山桃子有着卡通角色般的可爱外形，现场人气非同凡响。但从严格意义上来说她并非专职的SHOW GIRL，因为桃子MM是于2005年刚刚出道的一位艺人，得过新秀赏，主持过电视节目，今年8月推出了第一本写真集。她出现在TGS会场上应该是和去年的"小兔子"鸭志田小姐一样，宣传游戏是其次，最主要的是为了增加新人的媒体曝光率，而从实际效果来说还是比较成功的。桃子MM的爱好是跳舞和读书，喜欢穿粉色和白色的衣服，喜欢吃梅干、雪鱼子饭和磨芋烧肉，最重要的是喜欢和善并能使自己高兴的男生。


姓名：大山桃子
生日：1994年2月9日
身高：153cm 血型：O型
三围：69 54 73


姓名：长泽奈央
生日：1984年1月5日
身高：165cm 血型：A型
三围：88 57 87

比桃子年长10岁的长泽奈央小姐也不是SHOW GIRL中的一员，此次她到TGS现场并不是为了游戏或厂商的宣传，而是作为某游戏网站的记者对TGS进行报道的。这种美女配游戏的报道形式很有新意，其照片和TGS展会日记也被纷纷转载。奈央小姐可以说是一位多栖艺人，出道时间不算太长，近年才为大家所熟识。她参与过媒体，推出过个人专辑和写真，还为一些动画演唱过主题歌，并且在《忍风战队》中扮演了蓝战士一角……因其极具亲和力的健康形象，所以奈央小姐在各个领域都有不少的FANS。**【胜负师 提供】**

画出你的索尼克

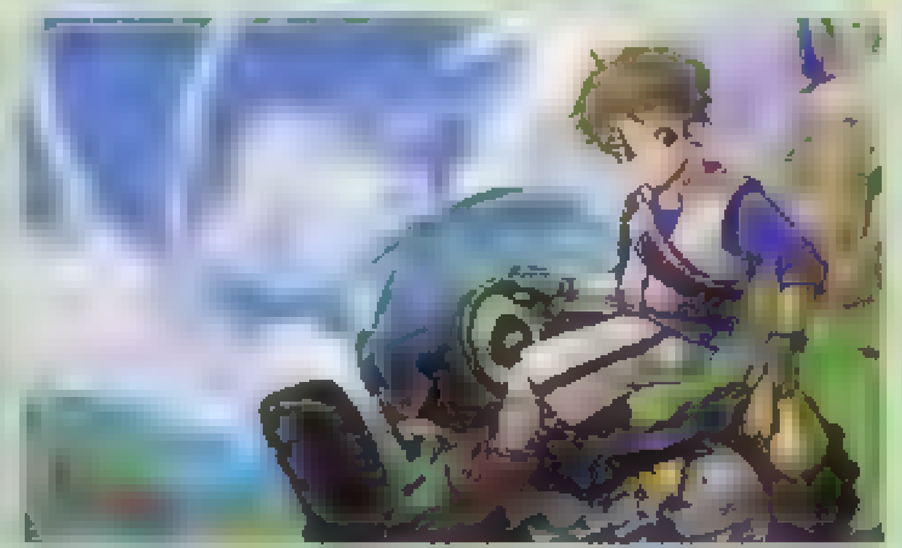


似乎因为明年就是索尼克诞生15岁周年的庆典吧，SEGA有意在近期举办多项主题活动来让新老玩家与索尼克一同庆祝生日。在本次的TGS上，儿童区满载着索尼克的装饰，并对年末发售的几款索尼克相关作品进行了宣传，这也是此次活动中的一部分。另外在索尼克的官方网站"Sonic Channel"中，也正在征集FANS的绘画作品。不管你的绘画水平达到什么程度，SEGA都十分乐意接受索尼克爱好者的画稿，并会在相关的主页上登出投稿者的作品。官方网站会每隔一段时间就登出一部分作品，现在第一回的征集已经结束，而11月1日将会进行第二回的评选。



感兴趣的玩家可以到http://sonic.sega.jp/fanart/index.html中看看具体的征集方法和参选者的作品哦！**【猫太 提供】**

"《牧场物语》系列"销量揭秘！

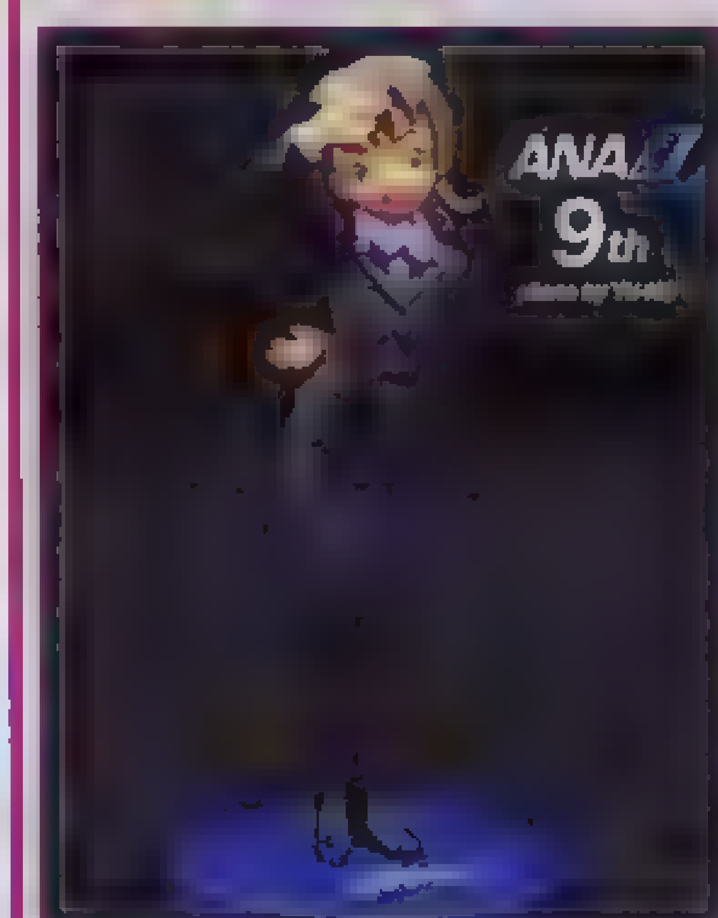


不算PSP上的最新作：《新牧场物语 无瑕人生》，整个"《牧场物语》系列"已经有15部作品了。在中国有着为数不少的"牧场饭"，纱迦也算是其中一员。大家一定对整个系列的销量都很感兴趣吧？现在就为各位玩家来个一次大公开吧！

游戏名称	机种	发售时间	日版销量(套)
牧场物语	SFC	1996年8月9日	50175
牧场物语GB	GB	1997年12月19日	139732
牧场物语2	N64	1999年2月5日	93073
牧场物语GB2	GB	1999年8月6日	96147
牧场物语 中秋满月	PS	1999年12月16日	115881
牧场物语GB3 当男生遇到女生	GB	2000年9月29日	83425
牧场物语 中秋满月 女生版	PS	2000年12月7日	34028
牧场物语3 燃起心中的火焰	PS2	2001年7月5日	44888
牧场物语 矿石镇的同伴们	GBA	2003年4月18日	161430
牧场物语 美妙人生	NGC	2003年9月12日	114678
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版	GBA	2002年12月12日	108362
牧场物语 美妙人生 女生版	NGC	2004年7月8日	61672
牧场物语 Oh！美妙人生	PS2	2004年11月11日	51709
牧场物语 幸福的诗	NGC	2005年3月3日	69197
牧场物语 精灵驿站	NDS	2005年3月17日	92267

全系列日版总销量为131万6664套！对于一个小制作、低成本的游戏系列来说，能取得如此成绩亦属不易，希望接下来的PSP版不要让牧场迷们失望！**【纱迦 提供】**

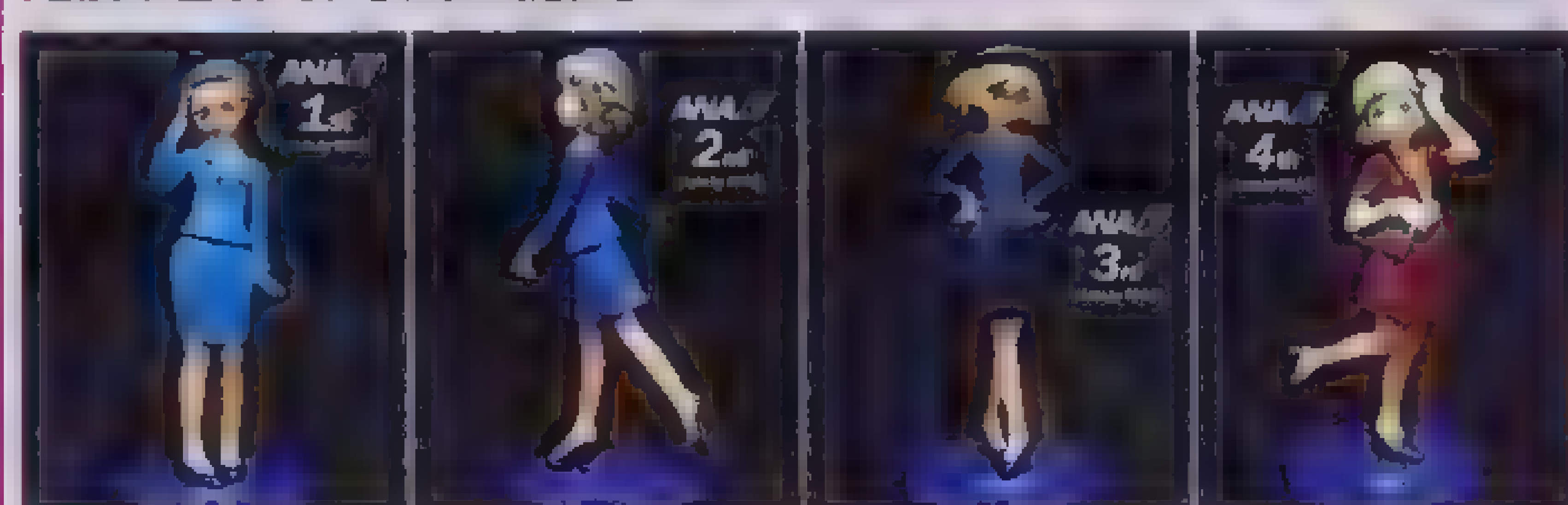
ANA空姐制服纪念玩偶



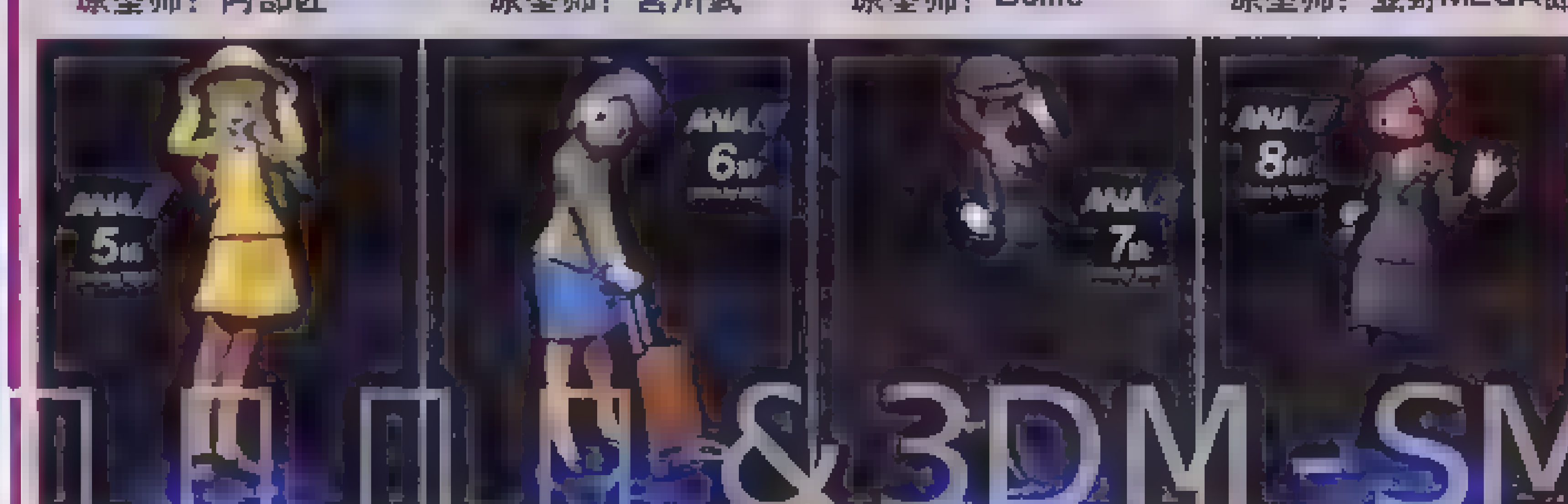
原型师：夏木ともひで

自1955年开始，到2005年为止，"ANA全日空"的女性乘务员已经更换了9套制服。为了纪念这次最新的换装，全日空商事株式会社推出了这套食玩。这套食玩一共包含了10个人物，9套制服，其中2005年最新更换的第9代制服有两种不同颜色围巾的式样。

这次为全日空生产和设计这套食玩的公司正是大名鼎鼎的海洋堂，而且为此还动用了6位出名的原型师，可见全日空对这套食玩的重视程度，简直可以用不惜工本来形容了，做工继承了海洋堂的一贯水准，效果已经比得上大部分市场上600日元档次的同类产品了。可惜这套食玩并不在普通店面销售，只能在机场或者网络订购，而且只能以抽取形式购买，要凑到一套真是很不容易啊！**【沙罗 提供】**



原型师：阿部匠　原型师：宫川武　原型师：Bome　原型师：亚野MEGA郎



原型师：户田聪　原型师：夏木ともひで　原型师：Bome　原型师：夏木ともひで

&3DM-SM

品味就是不一样·续

上次GOUKI说了《超能力特工》美日版人设的大不同，这次我们再来说说即将上市的Namco格斗力作《灵魂能力Ⅲ》吧。

一直以来，"《灵魂能力》系列"的游戏设定原画都是FANS收藏的珍品，因此Namco在这方面也是不敢有半点马虎。前段时间Namco公开了洪润星、柴香华等角色新的CG原画，不想这些CG原画引发了不少FANS(主要是日本玩家)的强烈不满。面对这种情景，Namco当然要把情况扭转过来，没过几天就更新了部分角色的CG原画，不得不说，动了"整容手术"之后角色的样貌的确是"更贴近东方玩家的审美观"。什么什么？你还是喜欢原来的？没关系，美版《灵魂能力Ⅲ》的角色样子分毫未动，绝对是皆大欢喜。【GOUKI 提供】



▲成美那　为什么皮肤会变得那么好？当然是TT口服液啦！白里透红，与众不同！

▲洪润星　看到没有？眉毛啊！这样的"书法一字眉"是不是更有阳刚之气？

▲塔利姆　我需要做出特别申明，Namco美容院的美白疗程虽然长了点儿，但真的很管用YEAH！

▲奇里克　有人说我眉目有凶相，很阴毒的感觉！没办法，为了票房，我只有再扮正义侠士了！

▲柴香华　手术后我的眼睛是不是更有魅力了？

《幻梦狂想曲》发售纪念图

虽然《幻梦狂想曲》的销量不是很理想，但是KONAMI在官方网站方面却一点不含糊，从发售前9天开始就在网站上更新发售纪念图，让玩家在等待游戏发售的时候小小娱乐一下。这些图每天都会更新，涉及的内容也丰富多样，无论是精美的插画，还是风格简单的素描图，或者恶搞的同人图一应俱全，从这些图片里可以看到很多《幻梦狂想曲》的小插曲。虽然不是游戏人设河野纯子老师的作品，但把这些图片收藏起来也是很有趣的。【雨滴 提供】



北通PSP保护膜评测

北通推出PSP屏幕保护膜相信很多人都已经知道了，但具体使用效果怎么样？希望接下来的评测能给大家一些参考。

北通的PSP屏幕保护膜有两种型号——210和218，两个保护膜外包装看起来差别不大，实际上，218的包装为硬纸板，210的包装则为普通硬材质纸张。保护膜附赠一张擦屏布和一张刮片，很是体贴。我们先看看官方数据。

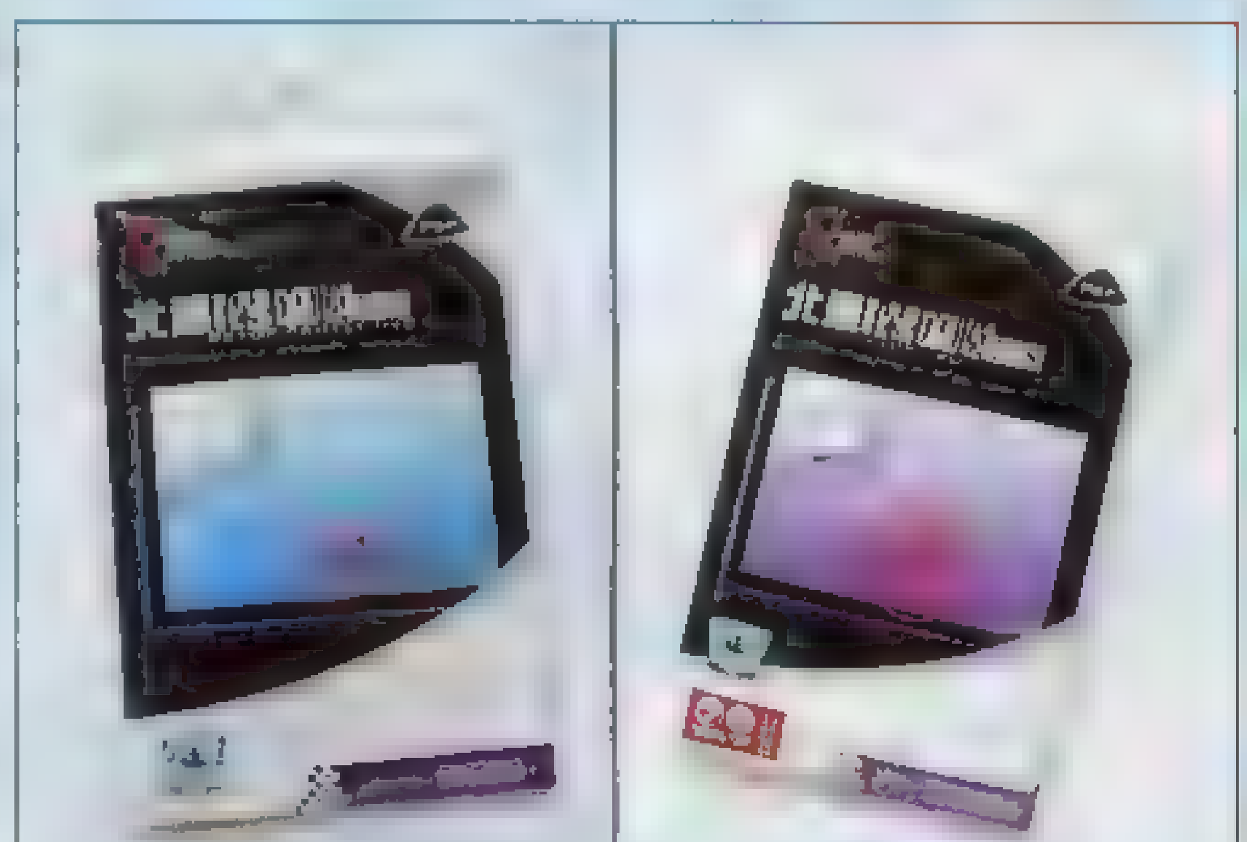
包装上的产品特点

[illegible]	[illegible]	[illegible]
厚度	0 12mm	0 15mm
透光率	90%以上	97%以上
抗刮度	3H	4H
材质	普通光学PET+静电贴附层	日本光学PET+纳米静电贴附层
贴附	贴附简单，气泡少，无残留胶质	密合度极佳，无残留胶质
其他	—	防静电、修补轻微刮痕、增强色彩
售价	28元	48元

从以上各项参考指标及售价上可以看出，210和218是差别很大的两种档次的贴膜。不过数值毕竟是一个抽象的概念，使用效果如何，下面我们来实际测试一下。

贴之前说一些注意事项：贴前把屏幕擦干净；虽然保护膜可以拿下重贴，但拿下后多少还会有这样那样的污点，因此贴保护膜时要绝对细心。

按照说明从保护层上取下贴膜，会明显感觉两种贴膜的差异　210和以前的普通贴膜一样薄而软，贴时稍不小心就会留下大面积的气泡，用刮片刮的话，就会模糊一大片，使贴膜出师未捷脸先花，选用210的玩家贴时一定按照说明加倍小心地贴；218则感觉厚且有些硬，贴时也更容易，即使不小心弄出些气泡，也可以用刮片刮去，之后擦去保护膜表面的手印和刮痕后，贴膜表面立刻明亮如初。



贴完看看透光性，发现218的日本光学PET和210的普通光学PET确实不同，218贴上后就像没贴一样，斜侧面看，会发现保护膜有镜面般的反光效果，由于有纳米静电贴附层，所以诸如刮片刮过的轻微划痕可以被修补得完好如初；210则能明显感觉出贴过膜后的模糊，如果之前还经历过刮片的摧残，那么透过贴膜看PSP屏幕里的内容更如雾里观花般地朦胧模糊。

测试后，将贴膜取下　很欣慰地看到，屏幕上确实没有留一点残胶，最起码，把GBA时代国产组装屏幕保护膜的"屏幕杀手"的不雅称号给彻底甩掉了。

可以看出，210和218分别针对低端用户及中高端用户　其中218几乎可以媲美日产保护膜，是性价比十分高的实用周边。



如何解决PS2游戏在电视上的黑边

Q 胜负师，你好！小弟去年7月购入一台3万型美版PS2，用了一年多，效果良好。而今年7月又购入一台国产29英寸数字高清电视，该品牌售后服务不错，电视功能也贼多。本以为从此以后玩游戏就爽了，但是却出现了一个很奇怪的现象，就是玩PS2游戏时屏幕左右边缘会无缘无故多出两条弯曲的黑边，上面还有很明显的小缺口，看着很倒胃口。不过看电视节目和DVD时又没有这样的问题，一切正常。再把PS2接到我家的另一台松下原装电视上，就没有这个现象。这电视我怎么也花了3000多大洋，怎么就这么破呢？这到底是电视的问题，还是PS2的问题啊？【上海 陆逸琦】

A 胜负师 在电视机上玩PS2游戏会出现黑边的情况我也遇到过。在查阅了一些资料后，我觉得应该是这样的。(如果哪位电视达人觉得胜负师回答有误，还请及时指正)一般的CRT电视因为技术原因，会产生无法避免的几何失真现象，而且是越到边缘越明显，屏幕越大越明显。当然，高档电视的失真情况会好很多。为了弥补这一缺陷，厂家会放大电视的显示大小，这样会切去四周少量的画面。这部分损失的画面被称为“过扫描”。将过扫描率调小的话，可以看到完整的画面，但是这样就有可能会因为刚才所说的几何失真而使画面边缘变得弯弯曲曲的。可能是因为部分画面会被切掉，所以PS2游戏为了不浪费机能处理这部分画面，所以将游戏画面边缘做上了一圈黑边。但在正常情况下，电视上显示的PS2游戏画面是看不到这些黑边的。(在电脑上用电视卡玩游戏的玩家就能看到)但如果电视的过扫描率调的比较小的话，那就会看到这些黑边，而这些黑边恰巧在几何失真的边缘位置，那么，弯弯曲曲的黑边也就产生了。显然，你的电视过描扫调的有些低了。其实这不能怪电视厂家，过扫描调得越低，看电视或DVD时看到的画面就越多，但却让PS2的玩家郁闷了，谁叫PS2游戏是这么做的呢？解决的办法是这样的，一是请电视厂家的服务人员或是电视发烧友过来，调整过扫描的大小，以达到PS2游戏最佳的显示效果，但这样可能会对你看电视或是DVD有些影响；还有就是很多游戏都有画面调节选项，你可以上下左右多调整一下，要是还过得去，就不用动电视的出厂设置了。

Q 胜哥好啊！我来问个小问题，以前我记得UCG上说过些关于高达模型的事，什么HG、MG、PG版，这些都是什么意思啊？最近看了一些高达的动画片，真的好想买一个。我还想问一下，模型组装起来麻烦吗？像我这样从没玩过的，第一次买回来能拼上吗？别挺贵的东西，到时候让我给遭尽了。再给推荐俩经典机型吧，看着都挺漂亮的，就当给小弟点建议。【北京 韩嵩】

A 胜负师 模型方面我也不是很专业，所以问了几个玩模型的小编。所谓HG、MG、PG，分别是HYPER GRADE、MASTER GRADE和PERFECT GRADE的缩写，指的是模型所属的级别。HG模型与原机体的大小比例一般为1：144，零件比较少；MG模型比例为1：100，零件比较多，成品要比HG更加细致；PG比例为1：60，零件超多，内部还有骨架，成品的精细程度令人叹为观止。说点实在的，HG的价格比较低，一般在一两百块钱人民币；MG就要高一些，300多，也有超过500的；PG品种稀少，价格昂贵，七八百已经算便宜的了。初学者的话肯定是推荐从HG版开始玩起，价格不高，也比较容易买到，组装难度低，基本上看着说明书慢慢装就行了。至于经典机型这里就不多说了，主要是不知道你最近在看哪一部作品，又对哪一台机体特别有感觉，喜欢哪台就买哪台吧！

Q 胜负师你好，《君临都市》真是个不错的游戏，打起来好爽啊！不过为什么我打不出隐藏人物啊？我100个任务都打了，是与记录有关还是与难度有关啊？我是按攻略上写的打的，可就是什么隐藏人物都出不来啊！【Email问题】

A 胜负师 这个要怪我，因为当初第一次打任务模式的时候，几乎每一关通过时评价都是A或是B，并没有发觉在任务模式中最早出现的那些隐藏角色也和评价有关，所以在隐藏角色出现条件的描述上有些问题。其实应该是每个Chapter中的每个任务都要达到了至少C评价以上，才会有相应的隐藏角色出现，而部分角色评价要在B以上才行。至于最后几个强力BOSS的出现方法攻略中没有说错，的确是要全部100个任务的评价都达到B或是A以上才会出现，最弱角色Bordin则是在全任务取得S级评价后出现。

Q 帅气华丽无比的达人胜负师大哥啊，客套话我就不多说了，提几个比较白痴级的问题。①最近在打《洛克人X8》，但是不知怎样使用AXL的复制能力，我用复制枪没效果，害我好多隐藏要素都拿不到。还有合体攻击我也打不出来啊，在能量槽蓄满后，每次按R2就看见主角一阵闪光，能量槽变为0，闪光结束后能量槽又满了，实在不知这是怎么回事，是我操作有误吗？②前段时间在打《鬼泣3》的DMD难度，大概是我水平太差，打到MISSION 4有射箭的杂兵那里就卡住了。打这种杂兵有什么好方法吗？不要告诉我用那条究级秘技！顺带问一句：《鬼泣3》里那传说中的SS级评价的达成条件是什么？我最好也就在HARD中打出过S，SS从来没见过，难道我真的很菜？{无限打击中}祝UCG越办越好！【邹靖东】

A 胜负师 ①按△键的复制枪打死敌人会出现基因，(需要注意，复制枪的攻击力很低)取得以后再按△键就能变身了。能量槽蓄满以后按R2键必须击中敌人才会发动合体攻击。②DMD难度射箭的杂兵打法挺多的，我比较喜欢用吉他的那一招Jam Session(方向按左△连打)，放出的蝙蝠旋风判定大，持续时间长，可以将弓箭打掉，确保但丁不会受伤。SS评价是要过关后的所有评价项目都达成S级，那么在总评画面中就会显示为两个重叠的S标志。现在已有一些能将DMD难度全关卡都达成SS评价的玩家了，你也要加油啊！

Q 胜大哥，你好！我想问个关于PS《潜龙谍影》1代的问题。我在打训练模式，现在的完成度是99.0%，但还有一个NINJA的训练进不去，到底应该怎么做才能达成100%啊？【贵州 范海伦】

A 多边形 要想玩到PS版MGS中VR训练的忍者关卡有两个方法。第一个是需要在本篇通关后取得FOX系列的任意一个称号，这个系列的称号需要在EASY以上难度获得，分别为EX难度的Big Boss、HARD难度的FOX、NORMAL难度的DOBERMAN和EASY难度的HOUND。取得这些称号的具体条件限制是3小时内通关、食用不多于1个RATION、被发现次数不多于4次、杀死敌兵不多于25个、不许CONTINUE。虽然条件苛刻，但是对于使用特殊道具(如隐形迷彩和无限弹药发带)却没有限制，并不算是“不可能完成的任务”。而另一个办法是使用POCKET STATION与其他玩家交换游戏中获得的任意5个称号就可以了。不过现在要自己拥有一个Pocket Station，再找5个同样有Pocket Station且其中还有《MGS》记录的玩家，真是比获得Big Boss称号还要困难啊！

Q 胜哥，小弟今日光临小卖部实在是有事相求！人说胜哥长得帅，这是真的吗？当然，我要问的不是这个。最近我玩《铁拳5》被一个用保罗的同学用崩拳＋龙霄＋铁山靠狂虐，小弟用的是尼娜、史蒂夫、吉光等人，请问如何取胜？保罗经常把我打破招，下血巨猛！望胜哥赐教，否则我今后无颜再玩《铁拳》了！【徐超】

A 胜负师 虽说在《铁拳5》中，保罗实力还算不错，但尼娜和史蒂夫的招式性能远胜于他，因为篇幅关系，就只说一下保罗的弱点吧。保罗的攻击力大，没错，但他招式的硬直也很大。你同学喜欢用的崩拳，如果你能成功防御，就可以赢得17帧的有利时间，虽然会弹开比较远，用一些快招或远距离投技都可以反击(投技可以拆)。铁山靠防御后16帧有利，防御后距离近，很容易反击。龙王霹雳掌防住第一下有17帧有利，就是要对下段防御有提前的判断。(你既然常和同学对战，应该对他的套路比较熟了吧)熟练掌握防御某一招后用何种方式反击是对付保罗这样大开大合型角色比较重要的一环，力求做到对手招式被防住就会让他掉一段血，那么他在使用这些招式时就会有所顾忌了。至于你老是被打破招的问题，可能还是你的进攻有些草率了，注意攻防都要收放自如。



文 D·S

GBM全接触

1985年的9月13日，是任天堂当家游戏《超级马里奥兄弟》在FC上发售的日子，自此便开创了一个游戏业的神话，20年后的这一天，迷你可爱的"Game Boy micro"(以下简称GBM)发售，GBM在日本上市的第一周，销量达到了14.8万台，超过了2003年GBA SP首周的11万台……神话依然会继续下去吗？想必这个时候还有不少玩家对GBM持观望态度，在此就由D·S领大家来一次近距离接触吧！

GBM外观解析



1 游戏操作键(十字键a、b、L、R键)
2 GBM面板(可随意更换)
3 屏幕
4 START键、SELECT键，并有电量显示功能
5 喇叭
6 挂链口
7 卡带插槽
8 电池仓
9 充电、数据接口
10 电源开关
11 耳机接口
12 面板固定口
13 音量/亮度调节键

GBM小历史

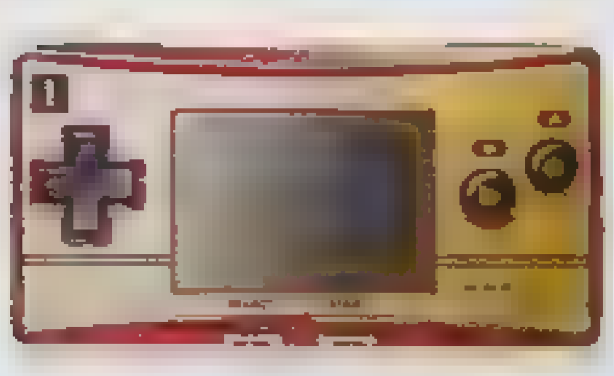
2005年5月17日	GBM在E3展上首次亮相，娇小的身躯顿时令全世界玩家为之倾倒。
2005年8月17日	美国任天堂公布了美版GBM在北美的发售日为2005年9月19日，售价99.99美元。
2005年8月18日	日本任天堂公布了日版GBM的发售日为2005年9月13日，售价12000日元。
2005年8月18日	神游宣布iQue Game Boy micro将在2005年全球同步发售。
2005年8月18日	德国莱比锡游戏展(GC2005)上公布了欧版GBM的发售日为2005年11月4日，售价69.99欧元。
2005年9月13日	GBM在《超级马里奥兄弟》发售20年后的同一天发售。
2005年10月	神游iQue Game Boy micro在中国大陆发售。

GBM产品规格

商品名	Game Boy micro
屏幕	背光TFT彩色液晶屏(具有5级亮度调整)
屏幕尺寸	2.0英寸(28.32mm×42.48mm)
分辨率	240×160
屏幕发色数	32000色
CPU	32bit RISC-CPU + 8bit CISC-CPU
记忆体	288KB WRAM+96KB VRAM(全部内置CPU)
声音输出	3.5mm立体声耳机输出
通信机能	对应GBM专用通信线
使用电源	内置可充电锂电池
电池持续时间	约6~10小时(完全不充电时)
充电时间	约2.5小时(电池完全无电时)
最大消费电力	约1.6W(充电时)
外形尺寸	宽50.0mm×长101.0mm×厚17.2mm
重量	约80g(含电池)
面板	可随意更换GBM专用面板
对应游戏	Game Boy Advance游戏

各版本的区别

在目前已发售的版本中，日版的包装是最小巧简洁的，长方形的盒子正面印着一个等大的GBM主机图，盒子里有主机、说明书、电源、布袋(任天堂这次很厚道)；而美版和神游版除了这些，还附送了两个可更换的面板与专用的面板弹出工具，美版GBM分为黑色与银色两种版本，黑色版赠送"迷彩"和"火焰"面板，而银色版赠送"菊石"和"瓢虫"面板。神游GBM则分为玛瑙黑与铂金色两种版本，也分别赠送冰川蓝、花蕊红与火纹橙、迷彩绿面板。另外值得注意的是，除神游GBM外，美日版附带的电源都是110V的，所以国内购买了这两个版本的朋友一定要再准备一个220V~110V的变压器。



▲FC 1P的限定版



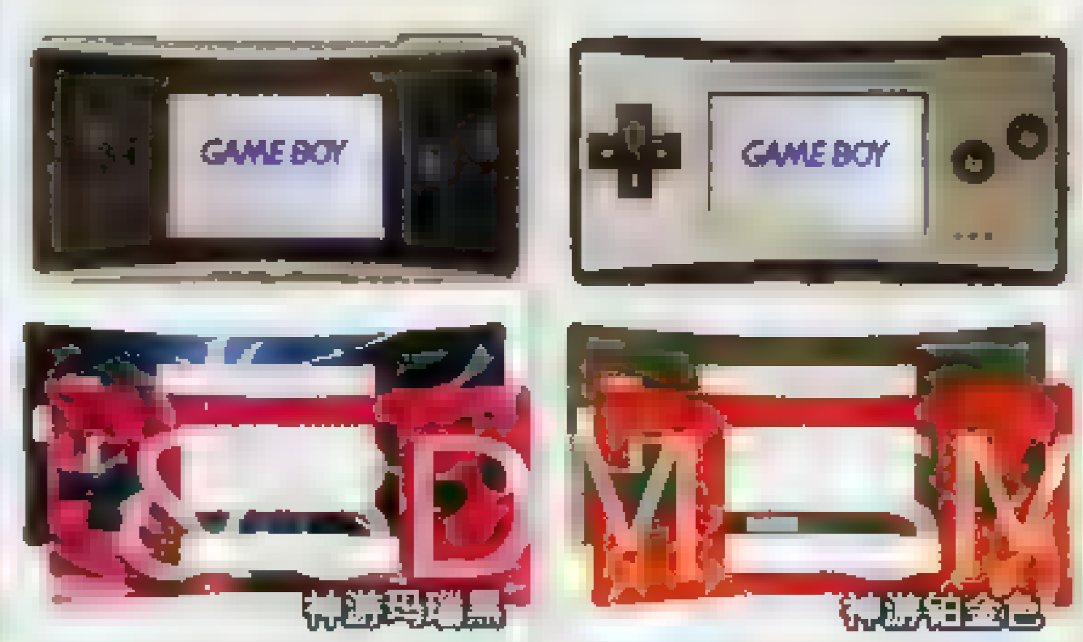
日版包装



美版黑色包装



美版银色包装



神游玛瑙黑 神游铂金色

GBM实测

屏幕

亮了，又亮了！

扳动机身下面的电源开关后，伴随着经典的GBA开机音乐，鲜亮的画面跃入笔者眼帘，虽然GBM与GBA SP同为32000色，屏幕分辨率都为240×160，但由于GBM的屏幕尺寸很小，液晶点阵也就缩小了，如此一来画面变得异常清晰，高品质的背光TFT屏幕在显示效果上也要比采用前光显示的GBA SP好很多。另外GBM还支持5级亮度调节，可以根据不同光线条件来进行调整(按住L键，再用机身右侧的按键来调整)，以达到最佳效果。不过在这里还是要提一下，在用GBM的时候还是推荐用低亮度，否则会很刺眼。

电池

持续时间尚可

经过笔者实测，GBM的实际运行时间在7.5个小时左右，充电则需要2~2.5个小时，基本上还是在玩家的接受范围之内。而且注意，根本不需要头几次充满10个小时激活电池。



▲电量充足时开机会闪几下蓝光，而充电期间会持续发蓝光。



▲快没电时发红光。

外设

又有新鲜玩意儿？

GBM恢复到以前标准的3.5mm耳机插孔，终于给大家一个方便，再也不用像GBA SP那样再去配一个转接线了。不过新一轮的问题又来了，机身顶端的数据传输接口又采用了新规格，所以要想与原来的机种联机，就不得不再去购买一根专用的连接线……

手感

掌机玩过很多，可从没玩过这么精致的！

可以说GBM是目前为止掌机中手感最好的一款，在GBA SP推出的时候，虽然加入了前光的设定，可窄小的机身和拙劣的按键令操作感大减，GBM则彻底改良了这一切，首先其机身比GBA SP长，按键的布局也很合理，L、R键的受力点放在了里侧，两手食指会自然搭在受力点上，真是非常体贴的设计。当把它握在手中时，不会感到任何不舒服，无论是什么类型的游戏，手感都相当棒。

外观

时尚气息！



在发售前，玩家们只能够看到它的外观，所以这股时尚气息应该很早就飘起来了，不过在入手之后还是要大大地赞一下：GBM的设计实在是太出色了！整体风格不失简约大方，铝质机壳加流线型结构给人以前卫的感觉。值得一提的是"a"、"b"键运用了小写字母，更加衬托出主机的小巧可爱。再加上可更换的面板款式繁多，更换也很方便，这就总能给人以新鲜感，不过这样也势必会造成屏幕进灰。

GBM面板可谓多姿多彩！



小编使用心得

泰坦



优点 便携，屏幕色彩效果优于原来的GBA和GBA SP。

缺点 屏幕太小，长时间游戏有碍视力健康。我认为，任天哥从来就没把玩家的视力健康当作一回事来考虑过。当年VB的显示效果可以让你感到恶心呕吐，第一代GB根本不用编程就可以实现残影效果，在弱光下玩GBA简直是自残，现在GBM屏幕尺寸真是够风度。玩家应该自己爱惜自己的眼睛，要不然"电子海洛因"真的名符其实了。

一句话评价 要为自己的眼睛考虑！

多边形

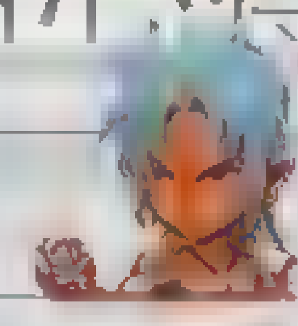


优点 外观真是很时尚的感觉，与之前任天堂"廉价塑料壳"的感觉大不一样(笑)。最关键的还是小巧的显示屏，大概是有史以来任天堂产品中最高档的显示屏了吧(再笑)，显示精度相当高，任何时候都非常清晰(没电的时候除外)。

缺点 所谓"成也萧何，败也萧何"，最高档的显示屏大概也是最费眼睛的显示屏，实在是太小了，绝对不适合长时间或者在移动中游戏。另外，对于手掌比较大的人来说，持握的"辛酸"只有自己清楚……

一句话评价 最佳追女装备！

阿修罗

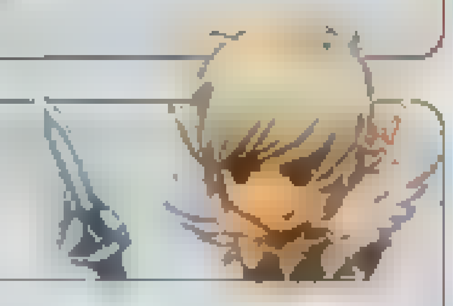


优点 画面亮度、音质以及按键手感等综合性能极高，外观精致小巧，前卫流行，携带方便，很适合在外面玩。

缺点 兼容性不好，无法使用GB、GBC卡带，充电和通信必须使用新的周边才行，可更换面板的设定让屏幕进灰变得更容易。

一句话评价 好小啊好小啊好小啊……

邪魔天使



优点 能够更换的外壳很能体现玩家的个性，不过在换的时候要特别小心，如果有灰尘粘在屏幕上那还得再把盖打开擦一下，累。

缺点 感觉有点骗钱的嫌疑，小得可怜的屏幕就是跟你的眼睛过不去，想让自己的眼睛近视顺便戴副眼镜装斯文的人可以考虑一下。还好显示精度比较高以及采用背光的方式，不然会更痛苦。机型太小，拿在手上很快就会使手部感到疲劳，握久了还会让手腕很酸，不适合长时间游戏，其实就上一个原因，为了保护视力也不应该长时间玩。

一句话评价 有闲钱就买。

花 邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

闲聊日语

作者：张宏

从日语词汇看日本人的封闭性和排他性

我有个朋友90年代初就去日本了，娶了日本老婆，生了日本孩子，为了工作生活方便甚至还取了一个日本名字。有一次他回国，大家一起聊天。他讲道："去日本十多年了，最大的感触就是：不论你怎样努力，你也进不了日本人的那个圈子，大家总是隔着一层看不见摸不着的东西。原以为到日本混了那么长时间，不管怎样至少也应当交一、两个日本朋友吧？其实一个也没交成。混来混去，到头来才发现原来还是在中国人的圈子里转。"同世界其他国家相比，日本人具有特别明显的封闭性和排他性。一个外国人，如果没有特殊原因，很难进入日本人的活动圈子里。同样，一个日本人，如果没有特殊原因，也不会企图进入外国人的活动圈子里。我记得有这样一件事，给我留下深刻印象。澳门大学有个葡文学院，每年暑假期间，举办一期"葡萄牙语言与文化课程"，学员主要来自世界上各个葡语国家。由于许多日本人在巴西生活、工作，所以每次都有不少日本人参加。其他国家的学员，一起吃，一起玩，大家很快就融合在一起，惟独那些日本学员，自始至终保持一个小集体，除了在大课堂听课之外，其他所有活动，都是单独进行，从不与外人接触，当然更谈不上让外人进入了。日本人这种封闭性和排他性，也表现在语言上。如果你注意观察，你就可以发现日语中有许多词汇将日本的事物与外国的事物清清楚楚地划分开，比如以"和"字开头的一些单词，例如"和食、和服"等；，以"邦"字开头的一些单词，例如"邦人、邦乐"等；以"国"字开头的一些单词，例如"国语、国史"等。在这里，"和、邦、国"等字，都表示这些事物，百分之百是日本的，没有任何外国成分。



主持人邪魔天使的随笔

《高达SEED DESTINY》如期结束了，看到最后我方以压倒性的优势战胜对手的情景让人感到万分惊讶。毕竟在高达史上还没有哪部能像这样以我方的完胜结束的——我方的主力机体别说缺胳膊少腿了，就是一个划痕都没有！穆的一句台词说得好，"数量真多啊，不过也就是数量多而已。"的确，在我方强大的实力面前，敌人都是纸做的，看了让人感觉得像是在玩《机战》，我方都是用了必中、必闪、铁壁、魂、爱等精神的神人。不过看这样的剧情给人酣畅淋漓的感觉，但为什么最后那个集体亮相给我一个要出续集的感觉呢……



■女版卡伦 火花天龙剑

东瀛风采

众所周知，日本是个资源匮乏的国家，不管是自然资源还是矿产资源都可以用贫瘠来形容，也许他们惟一不缺的资源就是硫磺了吧。（因为日本所处大陆板块交界地带，火山多，自然硫磺就很丰富了。）因此日本人对自己身国家资源的保护尤为重视，特别是在自然资源方面，他们都是购买第三世界国家的，比如木材就很多从中国购买。而日本人本身的环保意识就很强，他们对垃圾的分类非常细致，从不可燃、可燃、电池等，一个普通家庭里光垃圾分类的垃圾箱就有几个。而他们不管走到哪里都会很注意保持那个地方的清洁，比如这次我们去TGS，在展会结束后发现地上的纸屑非常少，算是亲眼看到了日本人对环境的保护。





经典台词欣赏

让人类摆脱重力束缚的GUNDAM

——私（わたし）はクワトロだ。それ以上（いじょう）でも、それ以下（いか）でもない。これが今（いま）の私が言（い）える最大（さいだい）の言葉（ことば）だ。

——watashi wa kuwatoroda。soreijyoudemo，soreikademonai。korega imanowatashiga ieru saidainokotobada。

我叫柯瓦特罗，除此之外我不会再说什么，我能告诉你的最多只有这些。

剧场版《Z高达 星之继承者》看了真让人感动，特别是最后阿姆罗与夏亚相见的那一幕看了更是感慨万千。



SOUL的秘密花园

一起来分享UCG的秘密画卷！

主题：侍魂同人

主持人SOUL语：从下期起，"秘密花园"将正式成为"UCG的秘密花园"。因为经过长时间的准备，除了SOUL以外的众小编也终于储备了足够的"秘密画卷"，今后他们将会分别担任花园的主持人，让花园获得真正的进化。









↑又是娜可露露……无可否认娜可露露的高人气度。

↑在《侍魂零》中新增的角色之一真镜名美那。

↑呵呵，虽然这次的主题是《侍魂》游戏的同人图，但也有惟一的例外——上面这张娜可露露的线条图就出自原"《侍魂》系列"主力画师白井影二之笔。

→娜可露露，具备专业画功的同人画。

↓相当华美的天草四郎时贞画。其实在天草的角色设定中，他喜欢的东西就是符合天草美学的东西，而他的爱好就是——化妆……







↑相隔七年，《侍魂》终于从《侍魂零》开始复活，而复活后的新主角，就是这位德川庆寅，果然，他没有让人们失望。

↑第一作《侍魂》12位角色的全家福——《侍魂》的确是充满了个性的角色啊，不服不行。





↑很有一种版画风格的同人画，整幅画也隐隐介绍了服装半藏的背景故事。

←着重表现服部那条围巾的同人画，不过让倒让人想起来了SEGA的《SHINOBI 忍》。





↑风间苍月与风间水月，夏天时由哥哥提供凉水，冬天……哎，真是绝配的兄弟俩。

↑相当有生活情趣的情景，不过你都认出是谁了吗？右上角是服部半藏，左下角是加尔福特。

3DM & 3DM-SMV www.plumbook.cn

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！
- 每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信"DB"到8002288即可定购

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

图铃随意当



精彩图铃 任你下载

编辑短信"UCG"发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手~~！同时可以享受3天的免费使用时间哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG+图片编号（例如："UCG15916"）到8002601，轻松获得~~

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区:http://ucg.shenme.net/选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话: 010-85861899

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送 211811 到 335598	发送 211815 到 335598	发送 211814 到 335598	发送 211816 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"一句话评刊"、"短信排行榜"、"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拔打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

真情回报 一路同行



赠品 限会员

A.金山超值套装包

剑侠情缘ONLINE最新客户端和10级以下玩家免费帐号

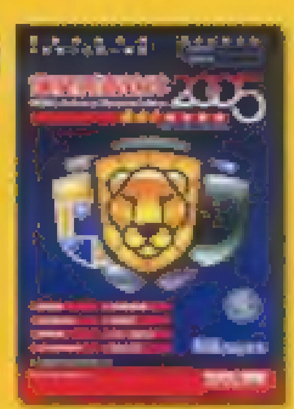
WPS OFFICE 2005个人版

金山毒霸2005安全组合(大众软件版)

金山词霸(大众软件版)



B.瑞星杀毒软件2005版



C.洋话连篇——复读博士



D.游戏软件：加勒比海盗或信徒2或真封神演义



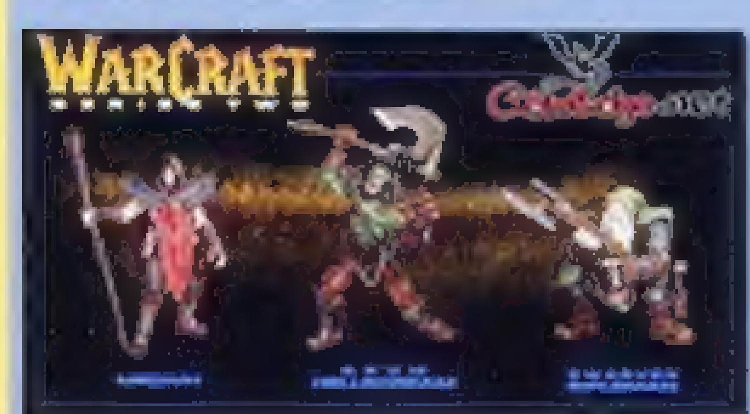
抽奖奖品 限会员

一等奖　2名　磐正显卡



二等奖　6名　轻骑兵2.1音箱





三等奖　10名　魔兽玩偶



纪念奖　100名　魔兽珍藏卡片

优惠购买 只限会员，每人限购3个

A.魔兽世界文化衫（白色）50元/件



B.漫步者音箱E2200　150元/台



C.漫步者音箱X500　120元/台



D.暗黑玩偶　300元/套



《大众软件》读者俱乐部2006年订阅优惠活动开始了

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下正在不断的成长，我们将一如既往全心全意为您服务，相信在2005年俱乐部的很多读者会员也感受到了我们的回报。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2006年《大众软件》全年或半年及全年《大众硬件》的读者，就可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，并有机会得到订阅的赠品。

《大众软件》读者俱乐部的会员将享受以下服务：

- 为俱乐部会员提供价格优惠的产品
- 俱乐部会员有机会得到免费赠送的游戏开户卡、游戏客户端、海报等宣传品。
- 优先采纳俱乐部会员提供的优秀稿件，一经引用，稿酬优厚。
- 有机会作为嘉宾参加杂志社举办的相关活动

订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元

2.订阅价只含平邮费，如需挂号，《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2006年3月1日前全部寄出。2006年3月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.如需参加优惠购买的读者，请将汇款单复印件一同寄到我社，并注明购买的产品类型。

6.请勿在信中夹寄现金，如由此造成损失，我社概不承担相关责任。

7.所有产品以实物为准。

礼品选择和优惠购买请先电话预定

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
邮政编码：100036
热线电话：010-88135604　　010-88118588-8000
电子邮箱：club@popsoft.com.cn
信封注明：真情回报　一路同行

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □　24小时到达汇款 □　4小时到达汇款 □　即时到达汇款 □
附加种类：入账 □　邮购 □　附言 □

用户填写：
收款人姓名：大众软件杂志社　汇款金额(小写)：¥16320
收款人地址（或开户局及帐号）：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室
汇款人地址：北京市海淀区玲珑巷
汇款人姓名：张XX　邮编：100000

附言：订阅2006年全年《大众软件》杂志

邮局填写：汇票号码　汇款金额　汇费　手续费　收汇日期

经办员：　复核员：　检查员：

www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn